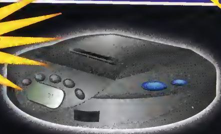
LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

15F Super Nintendo Nes - Game Boy

JUIN 1994 - N°23

BANZZAÏ

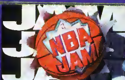
REVELATION VOIR P11



En test : Player Manager, Space Ace, Spectre, Super Troll Island, Utopia... News : les jeux FX...



10 PLACES A GAGNER POUR UN MATCH NBA A BERCY + PLEIN D'AUTRES LOTS



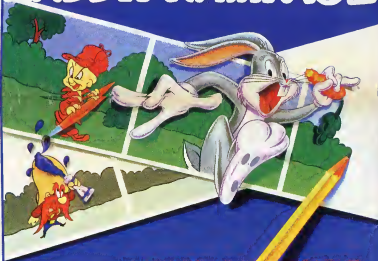
NINTENDO ANNONCE UNE 32 BITS FIN 1994

TOPGEAR 2



RECORD BATTU : LE TOUR DU MONDE EN 8 MINUTES !

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE



SUR SUPER NINTENDO™ LA CHASSE AU LAPIN EST OUVERTE

MEGA MAN III



LA SUITE DE LA SAGA CAPCOM SUR GAME BOY

Toutes les soluces complètes des plus grands jeux d'aventure sur le 3615 KONSOL



Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 22,50 FF

JUIN 94 - N°23



DÉSOLÉ ! MAIS LES AUTRES JEUX DE FOOT VONT PRENDRE UN SACRÉ COUP DE VIEUX !





Plus vrais que vrais, des retournés dignes des grands "dieux" argentins !



Attaque, centre, tête plongeante... La simulation dépasse presque la réalité !



Corner ! Pas de panique la "loupe" FIFA SOCCER vous emmène au cœur de l'action !



Aucune limite. Aucun jeu de sport n'est allé aussi loin dans les détails !



Du grand spectacle et des arrêts musclés... qui sentent vraiment le gazon !



ÉLUE MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE DE L'ANNÉE*



KID PADDLE



QUID PADDLE

par MIDAM



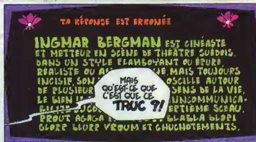


















Sommaire



Edito

Depuis quelques jours, à la rédaction de Banzzaï, on est un peu perplexe... Mais que fait Nintendo et surtout, qu'attendent les éditeurs pour nous sortir des jeux ? C'est vrai, quoi ! A force, on finira par tester un seul jeu par mois ! Bon d'accord, les neuf tests de ce numéro, c'est un peu spécial. Le Banzzaï de Juillet sera autrement plus fourni... Il n'y a qu'à lire les actualités qui, elles, ne cessent de prendre de l'importance. D'ailleurs, vous apprendrez le scoop du mois : le 32 bit de Nintendo arrive ! Mais au fait, il y a quand même de très bon jeux ce mois-ci. Par exemple Utopia, Mega Man 3 et Bugs Bunny sont supers. Bon, à part ça notre Team de Karting a participé à sa première course ! Ça a été épique : lisez donc le compte rendu dans les actus sports... Enfin, n'oubliez pas de participer à notre concours NBA Jam, vous pouvez gagner des casquettes, des pin's, des T-shirt et 10 places pour le tournoi organisé par la NBA à Bercy, en octobre ! Et comme toujours, si vous êtes en panne dans un jeu : un p'tit coup de 3615 Konsol* ou de 36 70 53 89**... ça aide !

*(1,27 F/mn) **(6,75 F l'appel puis 2,19 F/mn)

PS : le mois prochain vous aurez droit à un stickers et des tatoos et autres beauté...

BANZZAÏ

le courrier des lecteurs

C'est le sprint final ! Bientôt stylos et gommes retourneront dans leur trousse et les trousses se retrouveront dans un quelconque placard, juste à coté de leurs copains les balais. Et ceci pour 2 bons mois d'éclate sous un soleil de plomb (on peut rêver). On aura enfin tout le loisir de jouer à Bomberman sans que les parents nous tombent dessus « abracacourcix » avec pour prétexte futile, une vague histoire de bulle au dernier devoir de maths. Avouez, c'est quand même beau les vacances...

LETTRE DU MOIS

BROUILLARD A L'HORIZON !

Bonjour à tous les « Banzzaïens »

- Quelle est LA console d'avenir ?

Légitime mais difficile question que voilà ! Mais où ai-je encore fourré cette satanée boule de cristal ? Je crois que personne ne pourrait te répondre. Du moins sérieusement! Si je vais voir les gradés de ST Mag, la réponse fuse : c'est la Jaguar car c'est la plus puissante. Mais les jeux sont jusqu'à preuve du contraire... nazbroks [NDLR de ST Mag : Il faudra au moins attendre un an pour pouvoir trouver une autre console 64-bits sur le marché, alors n'hésitez pas...]. Si par contre je pose la même question à Frankie not'rédac chef, ce sera sûrement la Saturn. Quant aux gars de Gen 4, les avis sont partagés entre la future PS-X de Sony et la 3DO de Panasonic. En fait, avec une telle avalanche de nouvelles consoles, une chatte n'y retrouverait pas ses petits. Comme le dit la formule, il faut « laisser le temps au temps» pour que la situation se décante et que la nappe de brouillard se dissipe. Pour l'instant vois-tu, le seul moyen d'avancer, c'est de marcher à la boussole. Et encore...

- Sortira-t-il un jour un jeu inspiré du film, « Les Visiteurs » ?

Pourquoi pas, à condition que le film touche un public international en s'exportant à l'étranger (fort improbable) ou que ses droits soient rachetés par une major, dans le but de réaliser un « remake » (nettement plus probable). Après « 3 hommes et un couffin » et « Nikita » pourquoi pas ?

- Est-il possible de s'abonner à Banzzaï ?

Et bien non, pour une raison aussi simple qu'implacable : nous n'avons plus de numéro de Commission Paritaire ! Et sans Commission Paritaire, il nous est rigoureusement impossible de proposer un service d'abonnement à nos lecteurs, aussi choyés soient-ils !

Damienanzzaï SCF (sans console fixe).

TOP 10 EXPRESS !

Salut la rédac'

- A ton avis Djabouni, quels sont les 10 meilleurs jeux sur la 8 bits de Nintendo ?

Je ne prétend pas te livrer LA liste des 10 meilleurs jeux Nes. Eh non, je n'ai malheureusement pas la science infuse (quoique). Mais voici tout de même une dizaine de titres parmi les préférés de la rédaction : Yoshi's Cookies (Frankie y est quasi imbaffable), Mario 2 et 3, Dr. Mario, Kurby's Adventure, Lolo 2, Solar Jetman (Joe en est fou), Defender Of The Crown, Bubble Bobble, Castlevania et Zelda II. Voilà, tu connais nos préférés !

- Sur des pubs, je vois en vente Dragon Ball Z 3 sur Super Nintendo. Pouvez-vous m'en dire plus ?

Tu parles certainement de la dernière version import de Dragon Ball Z, qui est effectivement la troisième du nom, mais au Japon exclusivement ! La première version n'est d'ailleurs pas un jeu de combat mais un jeu d'aventure. Elle n'a jamais été distribuée en Europe. Sniff...

Aurélien Lefrère, 37 Joué-les-Tours.

LA BASTON MOI J'AIME !

Bonjour à tous. Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour l'excellent magazine qu'est Banzzaï. J'espère que vous continuerez toujours à travailler aussi bien.

J'ai quelques questions à vous soumettre :

- Dans Street Fighter 2 Turbo, j'ai observé que de temps à autre Ryu faisait des boules orangées au lieu des habituelles boules bleues, et que ces dernières retiraient plus d'énergie. Y-a-t-il un moyen de lancer ces boules quand on le désir ?

Dixit David « l'apocaslip », les boules orangées ne retirent pas plus d'énergie que les autres et ne sont que le fruit du hasard. En lisant des mags américains, il nous arrive de tomber sur des techniques permettant soit disant de lancer ces fameuses boules. Mais elles n'ont encore jamais marché. Si de telles techniques existaient, je crois que David, Lionel et Mike les auraient déjà découvertes.

- J'ai lu dans les Actus que DBZ 2 comptait des personnages supplémentaires. Combien exactement ? Aussi, je voudrais savoir si les combats aériens et la barre rouge sont toujours présents dans cette 2ème version ?

Il y a effectivement deux persos supplémentaires dans DBZ 2. Ce sont SanGoHan et Buraï. Je te rassure, les combats aériens sont toujours au programme du numéro 2, tout comme la barre de proximité au centre de l'écran d'ailleurs. Si tu veux plus d'infos, patiente jusqu'au prochain numéro. Nous ferons alors paraître son test complet.

Pierre-David Szkutnik, 38 Charvieu.

QUOI T'EST-CE LE MEILLEUR ?

Salut à toi Djabouni et à toute l'équipe de Banzzaï !

Je vais être ringard mais puisque toute vérité est bonne à dire, je le dit : votre mag est « génialissime, extratissime et superissime ». Bon, trêve de plaisanteries, passons aux choses sérieuses :

- Sur Super Nintendo, quels sont les 3 meilleurs jeux de plateformes, de course et de baston ?

Pour la catégorie plateformes je choisis Super Mickey Magical Quest pour sa jouabilité, Mario All Stars pour sa diversité et Mr Nutz pour sa beauté. Pour la catégorie course, j'opte pour l'incontournable Mario Kart suivi de F-Zero et de F1 Pole Position qui est avé 100% simulation. Dans le genre castagne de rue, Street Fighter 2 Turbo se pose en leader. Viennent après Dragon Ball Z et Bomberman. Je sais, le rapport entre castagne et Bomberman n'est pas forcément évident. Disons que tu comprendrais mieux si tu faisais un tour dans notre salle de test lorsque qu'une petite compète à 4 est organisée.

- Quelles disciplines peut-on pratiquer dans Winter Olympics ? Faut-il attendre sa sortie ou se procurer dès maintenant Val d'Isère ?

Winter Olympics reprend la majorité des épreuves olympiques de Lillehammer : le Géant, la Descente, le Bob, la Luge, le Spécial, le Biathlon, le Short Track (patins de vitesse sur pistes courtes), le Saut et enfin les Bosses. Je n'ai pas encore vu la version Super Nintendo, mais si cette dernière est la réplique exacte de la version Megadrive (notée 81% dans Supersonic), je te conseille une valeur sûre avec une espérance de vie plus appréciable : Val d'Isère qui est largement plus fun !

- Quelles sont les prochaines simus de courses sur Super Nintendo ?

J'en vois trois à l'horizon : Speed Racer d'Accolade, orienté 100% arcade. Power Slide d'Elite quand à lui utilise le Super FX. Au regard des premières photos, il semble que ce dernier soit très prometteur : imaginez Hard Driving sur Megadrive mais en nettement plus rapide grâce au Super FX. Et Stunt Race FX de Nintendo qui lui aussi utilise le Super FX. Pour te faire une idée plus précise de ces trois jeux, va faire un tour en rubrique Actus.

Olivier Butstraen, 95 Chambly.

ACCLAIM MET LE PIED DANS LA BD

En se diversifiant dans la publication de bandes dessinées et dans le marché du divertissement en général, la société Acclaim a annoncé qu'elle venait de passer un accord de principe pour acquérir Voyager Communications Inc. l'éditeur des bandes dessinées Valiant. [illegible] 65 millions de dollars ! Voyager Communications Inc., société basée à New York, est le troisième plus grand éditeur de [illegible] Fondée en 1990, Voyager publie [illegible] mensuelles sous la marque Valiant, [illegible] X-O Man-o-war, Magnus Robot Fighter, Turok Dinosaur Hunter [illegible] Metro, [illegible] KFC, MCA et Nintendo. Voyager [illegible] Valiant [illegible]

Acclaim, des suites se préparent...

[illegible]

Batman The Animated Series

[illegible]

Editeur : Konami
Sortie : fin 1994

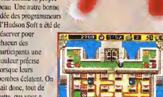
GIGA LA VIE AVEC NINTENDO

[illegible]

Super Bomberman 2

Joie et bonheur : Byzance n'est pas loin. Les gars de Banzzaï ont enfin mis la main sur le tout nouveau Super Bomberman 2. Nous avions hâte de voir ce que cette nouvelle version apportait et je ne vous le cache pas… après une matinée de jeu acharné, les avis des testeurs sont partagés. Le principal aspect négatif tient au fait que la maniabilité ne semble plus aussi bonne qu'avant (faut dire que l'on est tellement habitué à la première version). Et ce qui n'arrange rien, les « bonus gants » ne permettent plus de shooter les bombes adverses. On se retrouve donc très souvent bloqué entre 2 bombes sans pouvoir éviter l'explosion. Passons aux points positifs : le mode « Story » est nettement plus intéressant et plus beau qu'avant, avec des tableaux nettement plus grands qui « scrollent » et des boss toujours surprenants, bourrés d'humour. En mode « Battle », vous décidez au choix de jouer en équipe de 2 ou comme avant à 4. Dans ce cas de figure, chacun défend sa propre peau. Une autre bonne idée des programmeurs d'Hudson Soft a été de réserver pour chacun des participants une couleur précise lorsque leurs bombes éclatent. On sait donc, tout de suite, qui vous a pétés la tête et contre qui il faudra se venger lors de la partie suivante ! Certains tableaux sont recouverts de glace et réservent quelques surprises aux débutants en raison de l'inertie hypra balèze des bonhommes sur la patinoire. Par ailleurs, en plus des bombes habituelles, il y a aussi des bombes gélatineuses qui rebondissent partout lorsqu'on leur file un coup de poing (ça fuse de partout et c'est malheureusement assez confus). Toujours en mode « Battle », il semble que les bonus apparaissent beaucoup plus souvent qu'auparavant. Ah, j'oubliais… il est même possible sur certains tableaux de sauter par dessus les bombes ou les murs (cf loupe à droite). Enfin à la fin de chaque partie à 2 ou à 4 joueurs, un bonus tiré au sort est attribué au gagnant de la manche pour la partie suivante. Voilà, je crois que tout est dit… c'est pas le tout, j'y retourne !







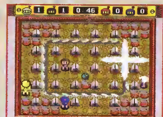






Editeur : Hudson Soft - Sortie : octobre





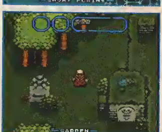
Addams Family Values

Ocean revient en force avec le troisième volet des aventures de la famille Addams. Le premier épisode reprenait le 1er film avec Gomez pour héros. Le deuxième jeu, se basait sur le dessin animé avec Puggsley en jeune premier. Cette fois-ci, c'est l'Oncle « fétide » Fester qui s'y colle avec l'adaptation console du deuxième film : « Les valeurs de la famille Addams ». Contrairement aux deux premiers épisodes, ce n'est plus un jeu de plateformes bourré de passages secrets mais plutôt un jeu d'aventure vu de haut à la manière de Zelda ou de Jurassic Parc. Mêlant habilement arcade et recherche, ce titre d'Ocean risque de cartonner, d'autant plus que les graphismes sont fins et que les musiques sont du « tonnerre de Dieu » !

Editeur : Ocean
Sortie : septembre







3615 KONSOL, C'EST DU BETON !

Bien qu'il soit affublé du titre de « Roi du Courrier », il arrive de temps à autre que le Père Djablouni ne sache pas répondre à certaines questions embarrassantes des lecteurs. Quel grand malheur pour lui ! Mais notre Djablouni refait vite surface, car il a de la ressource et plus d'un tour dans son sac : en cas de force majeure, il ne rate jamais l'occasion d'aller butiner de précieuses infos sur le 3615 KONSOL*. En deux temps trois mouvements, il met ainsi la main sur quasiment toutes les astuces, soluces et infos des meilleurs jeux du moment ! Car comme tout le monde le sait… le 3615 KONSOL est le seul minitel qui garantit de pures astuces et soluces 100% vérifiées ! Alors, si comme Djablouni, vous voulez avoir réponse à tout… y'a pas 36 solutions : connectez-vous sur le 3615 KONSOL, la crème des serveurs minitels !

*1,27FF/min



Le Livre de la Jungle

Adapté sur pratiquement toutes les consoles du monde et des environs, Le Livre De La Jungle arrive enfin sur Super Nintendo. En un mot comme en cent… je ne vous le cacherai pas plus longtemps, cette version SNIN est de loin la plus percutante et la plus aboutie : le sprite de Mowgli est énorme et son animation est aussi rapide que fluide. Sans parler du choix des couleurs qui est excellent ! Quant à l'histoire, pas de changement, il faut toujours se frayer un chemin parmi la flore et la ribambelle de bêtes sauvages qui ponctue chacun des stages de ce superbe jeu de plateformes. Aucun doute, Virgin a fait, cette fois-ci, un sans faute !

Editeur : Virgin
Sortie : juin

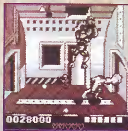






BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Battletoads vous connaissez ? Double Dragon aussi ? Eh bien, Sony nous prépare un mélange des deux, sous le doux nom de Battletoads Double Dragon. Normal, non ? Dans ce jeu produit par Tradewest, vous pouvez choisir entre Billy ou Jimmy Lee (héros de Double Dragon) ou encore l'un des trois crapauds de Battletoads, j'ai nommé Zitz, Rash ou Pimple. Inutile de vous dire, que chacun d'eux a ses propres coups dévastateurs. Votre mission consiste à contrecarrer les plans de domination de la galaxie intersidérale de Dark Queen (la Reine Noire) et de Shadow Boss. Divers bonus pourront être ramassés et utilisés en cours de route. Ce beat'em up vous demandera en outre de bonnes capacités de pilotage car certains niveaux se déroulent sur le « Speeder Bike » et le « Space Pod ». Battletoads Double Dragon est prévu sur la Super Nintendo à partir du mois de septembre.









● **Editeur : Tradewest**
Sortie : juillet

BUBSY 2

Sans doute tout le monde est au courant de la sortie prochaine de Bubsy 2 sur Super Nintendo. Mais... mais, on ne s'en lasse pas ! Ce mois-ci, nous avons mis la main sur de nouvelles captures d'écran que nous avons décidé de vous dévoiler sans plus attendre. Plutôt joli, non ? On peut d'ores et déjà vous dire qu'il sera en test dans le Banzzaï de novembre ou de décembre.

● **Editeur : Accolade**
Sortie : juillet





Itchy et Scratchy

Quand je vous dis chat et souris, jeu de plateformes et Game Boy - vous me répondez ? Tom et Jerry, bien sûr. Eh bien, vous avez tout FAUX ! Je cause de Itchy et Scratchy, qui est une version « gore » de Tom et Jerry. Vous dirigez les deux affreux dans des tableaux assez beaux pour la Game Boy. Les deux bestioles n'ont qu'une envie : s'éclater mutuellement avec un maximum d'ustensiles. Bref, âmes sensibles s'abstenir. Le jeu est prévu pour le mois de juin et fera sans aucun doute d'excellentes ventes. Bien évidemment, il sera testé dans votre mag favori, Banzzaï !

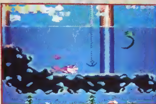
● **Editeur : Acclaim**
Sortie : juin

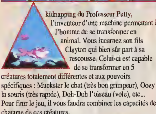




CLAYMATES

Claymates est un jeu d'aventure / action, prévu sur Super Nintendo, dans lequel les sprites ont été digitalisés à partir de modèles en pâte à modeler. Développé par Interplay (et Visual Concepts), un groupe bien connu des possesseurs de micro, Claymates propose aux joueurs 5 mondes, soit au total 25 niveaux d'énigmes à résoudre. L'histoire commence par le kidnapping du Professeur Putty, l'inventeur d'une machine permettant à l'homme de se transformer en animal. Vous incarnez son fils Clayton qui bien sûr part à sa rescousse. Celui-ci est capable de se transformer en 5 créatures totalement différentes et aux pouvoirs spécifiques : Muckster le chat (très bon grimpeur), Oozy la souris (très rapide), Doh-Doh l'oiseau (vole), etc... Pour finir le jeu, il vous faudra combiner les capacités de chacune de ces créatures.







● **Editeur : Tradewest/ Ocean**
Sortie : juillet





CHAOS ENGINE

Quand on a entendu dire que les Bitmaps Brothers se lançaient sur console, notre première réaction a été de sauter de joie comme des lapins myxomatosés. Quand on a su qu'ils allaient adapter Chaos Engine, on ne comptait plus les trous dans le plafond de la rédac'. Et quand ils sont venus nous présenter la bomba, Chaos Engine, nos oreilles comme nos yeux étaient subjugués par la finesse des graphismes et encore une fois par la bande originale des Rythm King (Joy). Votre mission : débarrasser l'univers de la machine infernale d'un savant fou (!) Pour cela, vous évoluez à travers des labyrinthes énormes avec une flopée de monstres incroyables. Bref, ça jette un max et c'est un méga test dans le prochain Banzzaï.

● **Editeur : Bitmaps Brothers**
Sortie : juin









TATOOS ET STICKERS EN VUE !

[illegible]

DELPHINE SOFTWARE RAFLE LA MISE !

[illegible]

EMS MONTE AU CRÉNEAU !

[illegible]

CALMEZ-VOUS : IL ARRIVE...

[illegible]

EEK ! THE CAT

Depuis longtemps populaire aux States et en Angleterre, Eek est l'heureux héros d'un futur jeu Super Nintendo qui regorge parait-il, d'humour et d'astuces. Eek est un chat violet (bizarre ? Une espèce peu connue sans doute...) qui adore aider ses amis. Malheureusement, ce n'est pas toujours avec un franc succès. Vous dirigez bien évidemment Eek le chat « zarhi » à travers 5 niveaux pleins de dangers comme par exemple le zoo, la ville et plus morbide, le cimetière. Celui-ci doit ramener ses amis à bon port, sains et saufs Eek est armé d'un poisson pour éliminer les ennemis. Il peut courir, nager, sauter, pousser ses amis, dans la direction qu'il désire, pour leur éviter des pièges ou bien leur donner un coup de pied au fesses pour qu'ils sautent par dessus un obstacle. D'autres surprises vous attendent.. Ce jeu resemble en beaucoup de points à Sleepwalker déjà sorti sur Amiga, PC Le héros était un chien qui devait secourir son jeune maître. Quelle vie de chien, euh.., de chat !

● Editeur : Ocean
Sortie : juin

FUN'N'GAMES

[illegible]

● Editeur : Sony
Sortie : juillet

LEGEND

Legend est le tout premier jeu réalisé par « Arcade Zone », société anglaise établie à Londres qui a développé Legend maintenant distribué par Sony. Ce Beat'em up sur Super Nintendo se déroule dans la période médiévale Il bénéficie d'excellents graphismes et peut se jouer à deux comme l'ensemble des softs de baston le permet d'habitude. Evidemment, une ribambelle d'ennemis, de boss et de racailles en tous genres ne pensent qu'à vous faire mordre la poussière. Le jeu compte une quinzaine de niveaux et l'option Turbo ajoute du mordant à la partie en accélérant la vitesse de jeu et en rendant vos ennemis encore plus vindicatifs Bref, Legend vous permettra de vous défouler les doigts. C'est bien le principal !

● Editeur : Sony
Sortie : 2ème semestre 1994

Monster Max

Titus vous propose une aventure de longue haleine sur Game Boy. Eh oui, ne comptez pas ranger Monster Max dans un placard au bout d'une après-midi de jeu. Il vous faudra batailler pas moins de 300 heures pour espérer en venir à bout. Le système de jeu est comparable à celui d'Equinox sur Super Nintendo : vue de 3/4 en hauteur et terrain d'aventure gigantesque. Après des critiques dithyrambiques en Angleterre, Monster Max s'annonce à coup sûr comme un futur hit, supportant même haut la main la comparaison avec les Zelda, Final Fantasy et autres Gargoyle's Quest. Un mot sur l'histoire : Monster Max, futur rock star interplanétaire, s'entraîne dur sur sa console musicale Hélas, un tyran du nom de Krond prend le pouvoir et interdit toutes formes de musique. Désabusé, Monster Max décide de le renverser. Voilà le postulat de départ. A vous de prendre les choses en main

● Editeur : Titus
Sortie : juillet

lité

TURN & BURN : NO FLY ZONE

Vous aimez Top Gun ? Eh bien avec Turn & Burn, le ciel vous appartient. Ce simulateur de combat aérien vous met aux commandes du F-14 Tomcat bourré d'armements divers : canon 20 mm, missiles sidewinder, missiles Phoenix et j'en passe et des meilleurs. Dans le cockpit, l'écran de contrôle vous renseigne sur votre altitude, votre vitesse, la distance qui vous sépare des avions ennemis, etc. L'originalité de Turn & Burn tient au fait qu'il est possible pour un autre joueur d'incarner le copilote. Les parties à 2 sont donc possible. Il aura ainsi la charge ultime de gérer l'ordinateur de bord et les armements. Vos missions se déroulent sur 16 théâtres d'opérations. Tour à tour, il vous faut détruire un appareil espion, un puits de pétrole ou combattre des Mig-29. Un système de mots de passe permet de reprendre là où vous vous êtes arrêtés (chouette). Cette cartouche de 16 Megabits contient des séquences animées qui je vous rassure tout de suite ne s'auto détruiront pas. Ah oui, j'allais oublier, les décors sont visualisés en mode 7, genre Super Air Diver. Ça promet.

● Editeur : Absolute - Sortie : juillet

EXPRESS

Sony et Ocean, l'accord !

Après l'accord [illegible] entre Ocean et [illegible] Arts qui [illegible] à distribuer les produits E.A. sur Super Nintendo, Ocean [illegible] avec Sony ! [illegible] de jeux distribués [illegible] Ocean, [illegible] nombre de cartouches Ocean seront [illegible] distribuées par les soins de Sony. Addams Family Values, Cliffhanger et les Flintstones sont quelques-unes des cartouches concernées par cet accord.

[illegible] Sony. [illegible] Sony et [illegible] conclu ? [illegible] des éditeurs [illegible] compliqué ?

SUPER BATTLETANK II

Après le combat aérien, attaquons-nous au combat terrestre ! Vous êtes à bord du tank M1 Abraham 2, terrible machine de guerre américaine équipée de mitrailleuses, d'un canon de 120, de missiles téléguidés capables de péter tout et n'importe quoi et ceci, de jour comme de nuit. Vous devez affronter des tanks, des hélicoptères et bien d'autres ennemis dans les 16 campagnes proposées. Il vous faudra aussi éviter les mines laissées çà et là pour pimenter l'affaire. Super Battletank 2 propose des parties en Full Motion Video (FMV). Quand vous détruirez un ennemi, vous en apprécierez d'autant plus votre victoire. Avec ses 16 Meg, S.B.2 devrait être sur les étagères de votre revendeur à partir du mois de juillet.

● Editeur : Absolute
Sortie : juillet

FIEVEL GOES TO WEST

Voilà un jeu de plateformes dans la plus pure tradition du style ! Teinté d'une ambiance inspirée des meilleurs Westerns, « Fievel Goes West » vous propose de jouer le rôle de Fievel, la petite souris. Il vous faudra faire preuve de dextérité pour parvenir à contrecarrer les plans machiavéliques de la bande de chats qui sévit à l'ouest du Pécos. Toute une ribambelle de paysages vous attend, des plaines jusqu'aux mines d'or, en passant par les déserts de sel. On n'en sait pour l'instant pas beaucoup plus. Nous devrions recevoir d'ici peu une pré-version... On ne manquera pas de vous en reparler dans le prochain numéro.

● Editeur : Hudson Soft
Sortie : juin

Monster Truck Wars

Monster Truck Wars est une simulation de courses automobiles éditée par Acclaim. Elle vous met [illegible] un engin [illegible] capable de [illegible] des pistes défoncées et truffées d'obstacles en tous genres. Vous participez à un championnat automobile et devez [illegible] pour prouver votre [illegible] maîtrise de la conduite. La course est visualisée en 3D (Mode 7, un peu comme F-Zero). Quant aux décors, ils sont fins et l'animation super fluide. Voilà le peu d'infos que nous avons pu obtenir sur Monster Truck Wars. Le jeu est encore [illegible] et le [illegible]. Nous vous [illegible] dès que [illegible]. En attendant, appréciez les quelques photos [illegible].

● Editeur : Acclaim
Sortie : septembre



Top 5 !

Nous vous révélons pour la première fois le top 5 des meilleures ventes de jeux sur les 3 consoles Nintendo. C'est une habitude que nous prendrons [illegible] prochain [illegible] chaque numéro, vous retrouverez les nouveaux chiffres [illegible]. Voici les derniers chiffres :

Super Nintendo

1) Winter Olympics
2) Aladdin
3) Flashback
4) Mortal Kombat
5) Super SWIV

Nes

1) Astérix
2) Kirby's Adventure
3) Jurassic Park
4) Mc Donald Land
5) Super Mario 3

Game Boy

1) Zelda Link's Awakening
2) Super Mario Land n° 2
3) Astérix
4) Mortal Kombat
5) Kirby's Dream Land

LA PAC-MANIA DEBOULE SUR NINTENDO !

Débarquement en rangs serrés sur les 3 consoles Nintendo, avec pour chacune d'elles une mouture différente. Pac-Attack sur Super Nintendo, Miss Pac-Man sur Game Boy et le Pac-Man original garanti première cuvée sur la 8 bits. Pac-Attack, sur Super Nintendo, vous propose un savant mélange des genres entre Tetris et Pac-Man. Il faut éviter les fantômes qui tombent de plus en plus vite tout en mangeant le plus rapidement possible les rangées de bloc qui s'amoncellent sur le sol. Un « password » vous est délivré à la fin de chaque tableau. Comme sur Tetris, il est possible de jouer à 2 simultanément. Le but du jeu étant bien évidemment d'être plus rapide que son adversaire. Pac-Man sur Nes est la conversion du premier Pac-Man arcade d'il y a déjà une bonne décennie et que tout le monde connaît déjà : il s'agit de manger tous les points des tableaux tout en évitant la patrouille de fantômes. Au passage on peut attraper quelques fruits en guise de bonus sympathiques... Même topo pour Miss Pac-Man, mais en féminin. Voilà, tout est dit !

● Editeur : Namco
Sortie : 2ème semestre 1994







CHOPLIFTER III

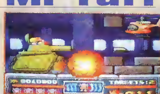
La série des Choplifter continue pour notre plus grand plaisir à tous. A bord d'un hélicoptère, vous devez anéantir une organisation de terroristes à travers 4 secteurs : la jungle amazonienne, la flotte navale, la ville et le désert. Chopliter III, comme ses prédécesseurs, n'est pas un simple shoot'em up puisqu'il vous faut sauver, dans chacun des niveaux, un certain nombre d'otages. Votre mission consiste à les ramener sains et saufs à leur base. Le problème, c'est que certains d'entre eux se cachent à l'intérieur de buildings qui peuvent être détruits par vos tirs (ooops !). De nombreux ennemis vous guettent, comme par exemple les boss géants de fin de niveaux. Votre hélico est heureusement bien équipé : bombes, missiles kitus, napalm, missiles à tête chercheuse et même quelques armes nucléaires sont à votre disposition. Pour vous défendre, vous aurez heureusement à votre disposition des leurres. Choplifter III sera disponible normalement à partir du mois de septembre sur Super Nintendo et Game Boy.

● Editeur : Extreme
Sortie : septembre





Mr Tuff



Les humains sont sur le point de tout laisser tomber pour partir sur une planète plus hospitalière. Explication : la Terre est dominée par les robots qui ont investi la majeure partie des buildings alentours. Ils font planer une ambiance digne des plus beaux couvre-feux ! Mais le gentil robot Mr Tuff est sur le coup ! Il n'a qu'un but : détruire les méchants robots par là où ils ont péché... c'est à dire par la violence, sans évidemment oublier de descendre le plus possible de buildings ! Dans son périple vengeur, Mr Tuff utilise toute une panoplie de véhicules et d'équipements qui rendent ce jeu sur Super Nintendo très diversifié, comme le camion maousse kosto style déménageurs musculeux, le sous-marin jaune, le tank vert, le kit de rockets comme Rocket Knight et enfin le lance-flamme ! Ce n'est pas moins de 40 tableaux en tout, répartis entre 6 îles qui vous n'attendent que vous pour les découvrir. Vivement la fin de l'année que l'on voit ça de plus près !

● Editeur : SCI
Sortie : octobre





Wario Land

Oyez, oyez, braves gens ! Le troisième épisode des aventures du plombier le plus célèbre du monde des jeux vidéo débarque enfin sur Game Boy. Pour ne pas faire comme tout le monde, Nintendo a décidé de ne plus mettre Mario comme héros... étrange non ? Vous aurez cette fois-ci le grand honneur de diriger Wario, le grand méchant du deuxième épisode ! Ce dernier a entendu parler d'un trésor gardé par des pirates et a décidé de s'en emparer pour se construire un nouveau château (détruit par Mario rappelons-le). Cette dernière production de Nintendo, Japon inclut tous les meilleurs éléments des « Mario » que l'on connaît déjà : une « map » montrant le monde à explorer, des graphismes déments ainsi qu'une jouabilité légendaire et fantastiquement géniale. Pour sûr, les amateurs de jeu de plateformes risquent de baver un grand coup sur leur petit écran monochrome.

● Editeur : Nintendo
Sortie : Juin





Mega Man X

Capcom décide de convertir sa mascotte (Mega Man) sur Super Nintendo ! Dans ce jeu de de tir/plateformes, vous prenez en main ce cher Mega Man qui passe son temps à blaster les boss pour ensuite récupérer leurs armes. Il pourra aussi utiliser des super pouvoirs une fois qu'il aura mis la main sur les pièces d'équipement planquées un peu partout. Capcom signe encore un futur hit avec une réalisation excellente. Les graphismes sont variés et très colorés et l'animation est très Mégamaniesque. Ceux qui ne connaissent pas encore Mega Man seront ravis par ce jeu de plateformes et, les vieux de la vieille, seront heureux de retrouver leur héros préféré avec de nouveaux mouvements ! A ne pas rater !

● Editeur : Capcom - Sortie : 2ème semestre 1994

LE RETOUR DE NINTENDO EN ARCADE !

Nintendo Amérique et Williams annoncent un accord de partenariat. Pour mémoire, Williams est une des compagnies leaders en matière de jeux d'arcade et regroupe les sociétés Bally et Midway (Mortal Kombat et NBA Jam). Williams vient donc grossir l'axe composé aujourd'hui de Nintendo, Silicon Graphics et Rare (éditeur anglais). Les futurs jeux d'arcade développés par Williams se verront adaptés en exclusivité sur la Project Reality de Nintendo qui devrait vraisemblablement voir le jour vers l'automne de l'année prochaine ou début 96. En échange de l'exclusivité des conversion sur la 64 bits, Williams touchera 50% des bénéfices des ventes cartouches. Le premier titre arcade concerné par cet accord s'appellera « Killer Instinct ». Ce titre violemment évocateur révèle un changement de cap dans l'éthique de Nintendo qui refusait jusqu'à aujourd'hui la violence dans leurs produits. Sega ne serait-il pas l'instigateur d'un tel changement ?

Tetris 2

Allez hop, pourquoi changer une équipe qui gagne ? Une formule si bien rodée par A. Pazhitnov, son créateur russe, il faut l'exploiter à fond ! Après le retentissant succès de Tetris sur Game Boy (35 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, vindiou), Nintendo enfonce le clou avec un numéro 2 tout frais, tout beau, sur Game Boy et sur Nes. Le concept est presque identique à la première version : neuf figures géométriques de différentes formes et de différentes couleurs tombent une à une et de plus en plus rapidement vers le sol. A vous de les agencer intelligemment en les faisant pivoter pour former des lignes horizontales et verticales de même couleur. Les lignes de même couleur disparaissent. Voilà, vous savez presque tout... sauf leur date de sortie précise. Rassurez-vous : nous non plus !

● Editeur : Nintendo
Sortie : 2ème semestre 1994

NINTENDO 32 BITS

On y croyait plus ! La société Nintendo dès la fin de l'année 93 avait annoncé au monde entier sa stratégie pour les deux ans à venir. Du moins le croyait-on ! La Project Reality, réalisée en association avec la société Silicon Graphics doit faire ses débuts dans les salles d'arcades fin 94 (voir news sur l'accord Nintendo/Williams) et la version domestique devait être disponible fin 95. Sans doute trop optimiste sur le cahier des charges, la Project Reality accuse déjà un retard d'environ 6 mois. Ce qui repousse la date de sortie de la machine d'autant (premier trimestre 96 donc) laissant la place libre aux concurrents (Sega, Sony et Atari). Nintendo se devait de réagir. Eh bien c'est fait, avec l'annonce surprise d'une nouvelle console architecturée autours d'un processeur 32 bits prévue pour la fin de l'année 94 ou début 95 au japon. D'après nos sources, la bête sera présentée au japon en novembre. Le secret était tellement bien gardée qu'il est encore difficile d'obtenir des informations précises sur la console. Nous vous livrons donc tout ce que nous savons. Le président de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, a déclaré dans un journal professionnel japonais : « avec cette machine, nous allons donner une nouvelle dimension aux jeux vidéo. Plus besoin de télévision pour jouer avec cette console ». Il déclare aussi que cette machine sera axée sur la réalité virtuelle, le tout sans casque ou lunettes. D'après Mr Yamauchi, cette machine est un produit hautement stratégique dans la lignée de la Super Nintendo. Plusieurs interrogations subsistent : comment le joueur est intégré dans le jeu (principe de la Réalité Virtuelle) si l'image ne passe ni par un casque ou des lunettes, ni par la télé ? Les jeux seront-ils stockés sur cartouches ou CD ? Le prix de la machine ? Concernant le prix des jeux, le journal japonais annonce des tarifs inférieurs à ceux des cartouches Super Nintendo ! A suivre. D'un autre côté, nous avons également appris que Nintendo travaille dur avec une société américaine spécialisée dans les systèmes de projections d'images. Cela induit-il un système analogue pour la console ? Imaginez les images du jeu projetées sur les murs blancs (sinon il faut repeindre) et au plafond ! Un confrère anglais, quant à lui, affirme que la machine possède un écran intégré... la console est-elle aussi portable ? S'agit-il encore d'un énorme coup de bluff de la part de Nintendo (comme pour le CD-Rom) afin de tenir le public en haleine et de « geler » les ventes des machines concurrentes ? Autant de questions qui, pour l'instant, sont sans réponses. Comptez sur nous pour vous informez plus en détails, dès le mois prochain. Mais pour l'instant une seule chose est certaine, Nintendo s'active enfin et nous promets monts et merveilles de leurs prochains produits. Attendons donc !

EXPRESS

DESSINS DES LECTEURS

S'il y a un de nos lecteurs qui ne cesse pas de nous envoyer de mégas dessins depuis plus d'un an, c'est bien Vegeta. Regardez ce qu'il nous a concocté : une jolie BD sur DBZ !

Alors, nous passons la première partie de cette BD ce mois-ci. La seconde [illegible] Et comme un bonheur [illegible] C 18, une de nos fidèles lectrices, comme elle [illegible] de nous envoyer de super [illegible] Comme à son habitude elle critique les dessins de Vegeta [illegible]

The SPORTS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

E.A. Sports, division spécialisée dans les simulations sportives d'Electronic Arts, vient d'annoncer « FIFA International Soccer », sa première simulation de football sur Super Nintendo, distribuée par Ocean. Et pour un début, c'est un début ! Ça dépote un max, j'aime autant vous le dire ! Les digits sonores comme la jouabilité sont hallucinantes. On se croirait dans un stade anglais, avec une ambiance à vous faire péter les timpans et descendre 2 packs de kro. Et par dessus le marché, les animations des footballeurs sont à tomber par terre ! Absolument tous les coups du foot sont possibles (j'te jure, mon gars). Vous verrez vos joueurs tacler, plonger, jongler, faire des ailes de pigeon, des bicyclettes et j'en oublie sûrement pas mal en chemin. La vue en 3D isométrique et la quantité faramineuse d'options font de cette cartouche l'un des meilleurs jeu de foot du marché, sinon le meilleur d'après notre rédac'chef. A la rédaction, FIFA Soccer a fait une très grosse impression, surtout lorsqu'on a mis la main sur le « Multitap » d'Hudson Soft qui permet de jouer à cinq. Un grand, un très grand panard !

● Editeur : E.A. Sports/Ocean - Sortie : Juin











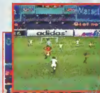




WORLD SOCCER

Quelques lignes pour vous informer de la sortie prochaine d'un n'ième jeu de foot, sur Super Nintendo. Peu d'informations ont filtré depuis l'annonce récente d'Electro Brain. Tout ce que l'on sait c'est que World Soccer utilise les capacités de zoom et de rotation du mode 7 et que l'animation des joueurs à l'air tout à fait intéressante. En ce qui concerne la jouabilité, nous attendons une préversion pour l'évaluer On vous tient au courant dans les semaines à venir.

● Editeur : Electro Brain
Sortie : 2ème semestre 1994





CHALLENGE F1 POLE POSITION

Voici les résultats du challenge F1 Pole Position du mois d'avril. Les gagnants doivent appeler Ludi Games (48/57/25/41) pour choisir le jeu de leur choix dans la gamme Ludi, en voici la liste :

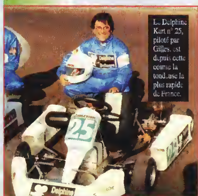
-Patrice Aubert (26) : 1'01"95
-Alexandre Heyd (26) : 1'01"97
-Grégory Colombet (26) : 1'03"17
-Florent Mortel (80) : 1'04"42
-Fabien Dourlens (60) : 1'06"57

Remettez le compteur à zéro avec le challenge de juin : Bertrand Gachot sur Venturi, au grand prix de Belgique. Bonne chance à tous !

ÇA PASSE OU ÇA CASSE

Après bien des péripéties, le Team Banzzai Supersonic s'est donc frotté à la meute de fous furieux du Challenge Yamaha, catégorie Karting, le 1er mai dernier à Loudun petite commune située aux alentours de Tours. Nous ne vous racontons pas les galères rencontrées dans l'organisation de ce week-end, ce fut épique ! Résultat des courses : les deux Ludi Kart 12ème, 13ème de la catégorie des legers (moins de 150 kg pour le pilote et le Kart) et 14ème pour le Delphine Kart (plus de 150 kg). C'est pas trop mal pour une première ; il faut dire qu'au niveau des réglages nous ne sommes pas encore des flèches .. mais, ça viendra vite. Pour preuve, Joe la Prite, notre rédac-chef adjoint qui ponctua ses 8 tours de manches qualificatives, pour la grille de départ, avec un pneu crevé sans jamais sans rendre compte. Tout juste trouvait-il un comportement bizarre à sa machine ! La sanction fut sévère, il parti en dernière position ! Pour Frank, le rédac-chef et Gilles, le secrétaire de rédaction, ce premier contact avec la compétition ne fut guère plus brillant. Frank chercha désespérement pendant plusieurs minutes l'embrayage qu'il fallait vidanger et Gilles possède déjà un surnom . la tondeuse à réaction (ou "planquez-vous, voilà Gillette") ! Personne, en effet, ne coupe l'herbe des bas-côtés de la piste aussi rapidement que lui. A 130 Km/h, Gilles nous coupe le brin d'herbe à la racine, sans que celui-ci est le temps de se rétracter. Au moins, on rigole. Alors si le Karting, ça vous branche, la prochaine course a lieu à Douvrin, dans le Nord, le 23 mai. Si vous avez les oreilles blindées, le nez bouché et si vous habitez dans le coin, venez nous voir !

P.S : vos dessins mettant en scène le Team Banzzai Supersonic sont les bienvenus, le plus réussi sera publié dans cette rubrique



Le Delphine Kart n° 25, piloté par Gilles, est depuis cette course la tondeuse la plus rapide de France.

GAMES NEWS

POWER SLIDE

D'après John Davies, « Manager General » d'Elite, cette nouvelle simulation ouvre des perspective complètement nouvelles dans le domaine des jeux 3D !? Du coté de Banzzai, on attend tout de même de voir une première version de Power Slide avant d'avalider de tels propos. Mais il est vrai que ce jeu semble très prometteur sur le papier. Power Slide est le résultat de la collaboration de l'équipe Ford et de leurs supras simulateurs « de la mort qui tue la vie », avec les programmeurs d'Elite qui ont choisi pour leur part, d'utiliser le Super FX pour faciliter la gestion 3D. La base de données déjà existante sur les calculateurs de Ford a notamment permis aux programmeurs d'Elite de reproduire plus fidèlement les réactions des 3 voitures proposées (traction, propulsion et 4 roues motrices). Comme maintenant pratiquement tous les jeux de voitures, il y a la possibilité de jouer à deux sur un écran splitté. Du coté des sons, les pétarades de voitures réélles ont été digitalisées pour accentuer un peu plus encore le réalisme. Interesting, isn't it !?

● Editeur : Elite
Sortie : 2ème semestre 1994.













De notre envoyé spécial, Marcel Labielle, sur le circuit de Lundun.



Gilles à l'attaque lors des essais chronométrés.



L'Equipe Ludi Kart est composée de Frank le n°27 en haut et de José, le n°26 (ici au premier plan sur le kart n°27) aux couleurs d'Hyper V-Ball la dernière mega simulation de volley de Ludi Games !

STUNT RACE FX



Après le retentissant succès de Starwing sur Super Nintendo il y a quelques mois, voici qu'est annoncé Stunt Race FX. Le premier jeu doté du chip Super FX 2ème génération (et Starwing 2 dans quelques mois). Pour mémoire, je vous rappelle que le Super FX est un coprocesseur spécialisé dans la gestion 3D temps réél, qui n'a d'autres missions que de libérer le processeur central d'une trop grande charge de calcul. Ce Super FX nouvelle génération est annoncé comme étant deux fois plus rapide que son prédécesseur, avec la possibilité cette fois-ci de jouer à deux simultanément sans aucun ralentissement ! Avec Stunt Race FX, Nintendo ne vous donne pas rendez-vous en plein cosmos comme avec Starwing, mais plus simplement sur le plancher des vaches pour une course (que l'on espère haletante) à 1 ou 2 joueurs. Lorsqu'on connaît déjà l'excellent Starwing et que l'on sait que Mr. Miyamoto (Créateur de Mario et de Zelda) est sur la brèche pour la réalisation des graphismes de Stunt Race FX, on peut s'attendre à du grand art ! Sur le plan du jeu vous avez le choix entre 4 véhicules différents : de la F1 « hyper speedé », au gros 4/4 passe partout. Chacun de ces véhicules a bien sûr ses propres caractéristiques. Une fois votre bolide choisi, vous pouvez concourir sur 4 types de parcours : les « Speed Trax » et « Free Trax » où seul compte la vitesse, le « Stunt Trax » qui vous entraîne dans des parcours bourrés d'embûches à éviter et enfin le « Battle Trax » qui comme son nom le laisse supposer, vous propose une course à deux joueurs en simultané sur écran « splitté ». Ça sent le bon jeu !



● Editeur : Nintendo
Sortie : 2ème semestre 1994



TEST

SUPER NINTENDO

TROLL ISLANDS

Un troll c'est : une créature difforme qui vit dans les profondes cavernes scandinaves. Il passe son temps à forger des armes, ne supporte pas la lumière du jour pour éviter de se changer en rocher, voit la nuit, se régénère, mange tout et n'importe quoi et mesure entre deux et trois mètres. En bref, c'est méchant pas beau mais Gametek avec Super Troll Island tente de faire tomber les préjugés en animant des trolls, tout ce qu'il y a de plus adorables.

A une époque où l'on parle souvent de crash du jeu de plateformes, Gametek essaye de redonner des couleurs à la discipline. Eh oui ! Les programmeurs innovent avec un concept "peace and love" et surtout une avalanche de couleurs tonitruantes qui fait cligner les yeux.

Vite, un rayon !

Votre mission consiste à redonner vie à un univers "black & white" aux allures démentes. Vous évoluez dans des forêts, des plages et des châteaux médiévaux hantés par des créatures sucrées. Je m'explique : c'est pas tout les jours qu'un carré de chocolat au lait vous attaque, aidé par des champignons style guimauve à la framboise. Bref, la discorde règne et vous devez faire apparaître un soleil radieux sur la contrée. Pour cela, vous contrôlez quatre petits Trolls. Ils portent tous une perruque digne des postiches des précieuses du XVIII ème siècle. Alors, pour différencier nos petits amis nordiques, il existe deux solutions. La plus évidente est sans aucun doute la technique "cheveux". Ou plutôt couleur de cheveux ! Puisque chacun porte une coiffure de couleur différente : un violet, un rouge, un vert et un orange. Mais, je tiens à le dire, les plus malins d'entre vous n'auront pas de difficultés à les distinguer... Leurs subtiles caractéristiques physiques leurs donne une personnalité propre. En effet, l'accès à certaines plateformes et autres endroits comme les abysses des lacs (infestés de requins) n'est pas à la portée de tous vos trolls. Ils sont loin d'être identiques ! On est même tenté de les appeler Carl Lewis alias The Wiz, Commandant Cousteau alias Le Plongeur, Sergeï Bubka alias Le Ressort et enfin la Science alias Raymond... Pas de boss, mais des bonus : il y en a une multitude. La plupart d'entre eux incrémentent les points de votre score. Quant aux autres vous apprendrez rapidement à les économiser pour survivre. De plus, le temps vous est compté puisqu'en cas de partie un peu longue, un nuage vient vous mettre des bâtons dans les roues. Ironie du sort puisqu'à l'origine, les trolls sont les représentations de formes nuageuses bizarres. Il est évident que la mythologie des trolls a été laissé un peu de côté, au profit du côté hypra ludique du soft. C'est avant tout un jeu réservé aux plus jeunes d'entre vous qui ne se lasseront pas des jolis graphismes et des bruitages très humoristiques...

Pitt, le troll est bus.

BONUS STAGE

Si vous faites de bons scores, vous pouvez tenter votre chance ici-même.

Y'a de la joie !

Tout Troll a droit de dormir à l'aise dans son petit lit bien douillé.

Quel monde de brutes infâmes. La vie vous est comptée alors faites très attention aux grands méchants monstres.

Enfin un héros de jeu qui sait manger. On avait des doutes sur la capacité d'un sprite !

Un troll peut rester plus d'une heure en apnée. Y'en a qui ont essayé, ils y sont encore ! Laissez tomber.

Plus tarte tu meurs ! Faites sauter le troll de vingt centimètres on dirait qu'il tombe du haut d'un Building !

L'arme spéciale du Troll ressemble plus à une tornade verte qu'à autre chose... Utilisez là lorsque l'aventure se corse !

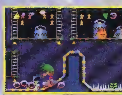
Trolls in the forest !



(1), (2) et (3) Vous devez parcourir la circonférence des tableaux de couleurs pour finir un tableau. Si vous décidez de toucher le reste du décors, votre score n'en sera que meilleur.
(4) Ce ressort sert à atrapper des bonus difficiles d'accès.
(5) et (6) Pour colorer les arbres, utilisez l'arme spéciale des trolls : le tourniquet de la mort qui tue la vie.
(7) Si vous voulez plonger changez de Trolls immédiatement.

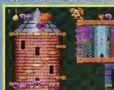


La p'tite pendule que le Troll tient dans la main vous redonne une vie !



Un conseil, pour continuer l'aventure rejoignez les échelles des 2 portiques.

UN MONDE DE TROLL



Vous êtes dans le monde médiéval, mais où sont les chevaliers ?



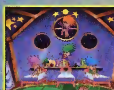
Vive la plage et surtout les grandes vacances qui arrivent à grands pas



Vous approchez maintenant des plateaux de tournage de Star Trek.



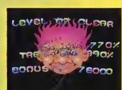
Toi être Jane, moi Tarzan. Je ne savais que c'était aussi la devise des Trolls.



Le dortoir des Trolls vous sert d'écran de choix pour le personnage à utiliser.



Sea, Sex and Sun, c'est l'autre devise des petits bonhommes fluo.



Voici un apperçu de la sévère notation qui vous attend à la fin du stage.

BONUS À GOGO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11

Gâteau arme : (1) pour buter les ennemis, c'est pas du gâteau (gag)
Montre : (2) et hop ! Un reveil pour une vie supplémentaire.
Tornade : (3) un petit coup de tornade pour vous défaire des méchants, c'est cool et ça peut rapporter un maximum de fric. Bonne chance.
(4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11) : ces bonus servent à augmenter votre petit score et plus vous en récolterez, meilleur sera le pourcentage d'esprit bienfaisant rétabli. L'autre paramètre qui détermine votre score est le pourcentage de paysage coloré par les petits Trolls, missionaires de sa majesté. Save the Queen !

LOGITHEQUE

Les bienheureux possesseurs de Plok, qui à coup sûr n'ont pas encore dépassé les premiers niveaux en mode normal, pourront encore une fois tenter de redonner ses couleurs au paysage. Troll est en fait un jeu de plateformes où on doit encore parcourir toutes les surfaces de jeu du début à la fin. Au fait, n'est ce pas le principe de Super Mario World (Nintendo) avec ses milliers de passages ultra secrets ? Bref, après Mr Nutz l'écureuil et ses graphismes ; Bubsy le pseudo chat qui se prend pour Superman, la Panthère Rose qui casse la baraque de Clouzot à Hollywood, Super Trolls Islands est un jeu de plus parmi tant d'autres.

POUR ou CONTRE

- Des allures vraiment super sympathiques étayées par de bons graphismes pleins d'humour.
- Les bruitages sont marrants et on ne se lassent pas d'entendre les tartes à la crème s'écraser dans la tête des ennemis.
- Un concept relativement original.
- Même si le concept est original, il manque fronchement d'interêt ludique.
- Le jeu est trop facile pour un joueur qui a de l'expérience.

PLATEFORMES

GAMETEK – 1 JOUEUR

Un jeu bien sympathique qui initie les plus jeunes au joli monde des trolls.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	84%
SON	89%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	53%

INTERÊT 81%

350 450

TEST SUPER NINTENDO

SPECTRE

Entrez dans le cyber-world ! Avec ce dernier jeu de chez Gametek, vous êtes aux commandes d'un véhicule de combat super sophistiqué, le "Spectre". Dans ce monde virtuel, il faut survivre dans des arènes matricielles (comme dans Tron) controlées par un ordinateur central qui tente de vous barrer la route continuellement à l'aide de petits vaisseaux. Une seule solution : latez, latez, latez encore et gagnez ! Alors, si vous êtes objecteur de conscience : tournez la page !

Après Starfox, le renard le plus rusé de tout l'Ouest du Pecos et son colt super FX à turbo injection, Gametek va encore plus loin en vous faisant pénétrer dans l'univers du Cyber-world. Ceux qui aiment les graphismes sobres et dépouillés de la 3D polygonale ne seront pas déçu du voyage interstellaire. Ce jeu ne nécessitant pas de chip supplémentaire pour faire fonctionner sa perspective innovatrice, il est évident que les décors restent ultra simples. Toutefois les dégradés de couleurs sont sympathiques et font ressortir les ennemis de la grille de combat.



Voici une warp-zone qui vous expédie du premier niveau au 23 ème niveau du jeu.

Bonjour le char !

Pour vaincre dans ce monde de brutes infâmes, vous disposez d'un char d'assault. Afin d'optimiser vos chances de vaincre l'ennemi, c'est à vous de paramétrer les caractéristiques de votre véhicule sur une échelle de 1 à 9 : la vitesse, les champs de protection et finalement la charge de munitions. Vous évoluez sur plus d'une bonne-centaine de niveaux dans lesquels il est impératif de ramasser quatre drapeaux. Et c'est là que le bas blesse, puisque c'est l'unique but de toute la partie. Pire encore, les missions se ressemblent énormement. Dommage pour l'intérêt ludique ! Faut pas rêver, les fanions ne vous attendent pas les bras ouverts. Ils sont entourés d'une armada très meurtrière. Cette dernière est composée de guerriers du cyber-net, éclaireurs, chasseurs de prime, commandos, cyber-slayers et autres (Cyber-Pitt, Cyber-Jeepy, Cyber-Jo-la-frite & Co.). Bref, ça va chauffer pour votre matricule ! En plus de ces menus obstacles disséminés sur votre parcours, des mines explosives et des régions sensibles du cyber-world vous barrent la route jusqu'aux drapeaux. Je sens que certains d'entre vous se demandent d'ores et déja comment ils finiront le jeu avec 4 vies... c'est pourtant simple !

Profusion de Warp-Zones.

Venu tout droit de la planète Mana, Spectre est fier de vous présenter ses warp-zones radicales, mais attention certaines vous font régresser dans votre évolution. Dans le genre on retourne au niveau 23 depuis le niveau 60, ça fait toujours plaisir ! Le seul avantage par rapport à Starfox est sans aucun doute la possibilité de jouer à deux, dans quatre modes de jeu variés. Les programmeurs vous offrent l'occasion de jouer en équipe, l'un contre l'autre, de faire des courses contre la montre éfrénées, etc. Comme on dit dans le métier si vous n'y arrivez pas à coups de grenedes et de laser, prenez la batte et défoncez la console : ça défoule un max. Bref, si le concept est intéressant et novateur, je trouve l'intérêt un peu limité, mais bon... Sur ce, je vous souhaite une bonne prise de tête et beaucoup de nuits blanches. A tchao, vous regardez trop Banzzaï, vous pouvez reprendre une activité normale.

Pitt, le spectre de la redac'.

LE COTÉ OBSCUR

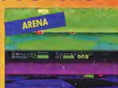


Voici un rapide panorama des ennemis que offrontez à travers votre quête de drapeaux perdus. Un conseil de Pitt : sautez pour passer dans leur dos, ils n'auront pas le temps de se retourner. Il ne vous reste plus qu'à les abattre comme des chiens. (1) boule rouge, (2, 3 et 4) les blindés commando, (5 et 6) Les slayers rapides comme l'éclair, (7 et 8) les tanks de la mort.

MODES 2 JOUEURS



Après la guerre, vous pouvez travailler dans le même comp. Votre mission : récupérer des drapeaux. Les vies sont partagées et l'élimination d'un joueur entraîne la mort de l'autre. Tout les adversaires du mode Story sont présents. Pour plus d'efficacité, utilisez la technique sandwich.



C'est la course aux points dans une arène. Chaque vaisseau détruit vous donne des points (25 pts. pour un tank rouge, 50 pts. pour un tank jaune et le joueur adverse 100 pts.). Le premier arrivé à 1000 pts. gagne sachant qu'une vie perdue coûte 200 pts, et une gagnée 500 pts.



Deux équipes, constituée d'un humain et d'un drone, contrôlé par l'ordinateur. Le joueur un est vert et le deuxième jaune. Vous n'avez plus la possibilité de sauter et de partir en hyper-espace. Votre mission : attraper tout les drapeaux adverses.



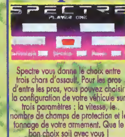
En un contre un, c'est une course contre la montre pour attraper des drapeaux. Tout les coups sont permis pour vaincre. Le premier arrivé à 1000 pts. remporte la victoire. Les drapeaux sont indiqués par des points jaunes sur le radar. Bonne chance.

I LOVE BONUS



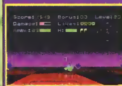
(1) barrière jaune, (2) un plein de munitions et de vie, c'est cool, (3) les célèbres drapeaux, (4) les mines n'auront pas pitié de vous.

La config' du spectre

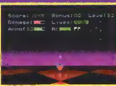


Spectre vous donne le choix entre trois chars d'assault. Pour les pros d'entre les pros, vous pouvez choisir la configuration de votre véhicule sur trois paramètres : la vitesse, le nombre de champs de protection et le tonnage de votre armement. Que le bon choix soit avec vous !

Les armes fatales



Le canon détruit un champ de protection et nécessite un temps de recharge assez long. Votre cadence de tir est donc lente.



Pour utiliser une grenade il faut un minimum de 10 pts. de munitions. L'avantage c'est un max de dégats. Tout dépend du style que vous adoptez.

LOGITHEQUE

La panoplie des jeux en 3D polygonale sur Super Nintendo n'est pas énorme. Pour commencer, il est indispensable de citer le superbe Starwing et son Super FX, le shoot'em up la mieux réalisé. Il se déroule sur trois mondes différents et bénéficie d'une fluidité digne du Faucon Millénium. De plus, les graphismes disposent d'une assez grande palette de couleurs. L'avantage de Spectre réside dans aucun doute dans les modes 2 joueurs qui ajoutent beaucoup à l'intérêt ludique de ce jeu bourré d'action.



- **Pour :** La bande originale ne manque pas de pêche et les bruitages sont sympas.
- **Pour :** Les graphismes sont fluides et bien que sobres donnent une bonne ambiance au soft.
- **Contre :** L'intérêt du jeu est limité, mais comme dirait l'autre, chacun ses goûts.
- **Contre :** La maniabilité de votre vaisseau n'est pas grandiose.
- **Contre :** C'est toujours énervant d'être réduit en fumée sans comprendre la cause du problème.

ARCADE/ACTION

GAMETEK - 1 A 2 JOUEURS

Le deuxième du genre sur Super Nintendo qui innove en vous permettant de jouer à deux.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	89%
JOUABILITÉ	84%
DURÉE DE VIE	88%

INTERÊT 83%

350 450

TEST SUPER NINTENDO

Le vendredi 17 Juin et peut-être même avant (vu le battage des médias), tous les yeux de la planète seront tournés vers les Etats-Unis. Eh oui, la World Cup'94, évènement sportif majeur de l'année débute ce jour. Comme vous le savez probablement, l'équipe de France a lamentablement ratée la qualification et ne sera donc pas du voyage. Qu'importe ! grâce à Virtual Soccer, il vous sera quand même possible de défendre ses couleurs.

VIRTUAL SOCCER

FOUS DE FOOT



Ah les penalty ! Tant de joie et de peine en quelques secondes. Macartney peut être content, il vient de permettre à son équipe de se qualifier.



Coup franc des 25 mètres ! Un peu de concentration et beaucoup de puissance dans la frappe ..



Cet écran vous permet de choisir une tactique, changer les joueurs en visualisant leurs compétences.



Ah, une blessure grave ! Le joueur doit malheureusement quitter le terrain pour être remplacé. Logique non ?



Après le jaune, voici le carton rouge récompensant les joueurs les plus kamikazes, les plus dangereux.



On se prépare à tirer le corner. Si les joueurs sont aussi minuscules, c'est à cause du zoom arrière.

Commençons par le commencement ! Le jeu vous propose de très nombreuses options : un mode 2 joueurs, un mode entraînement, un générateur d'équipes (jusqu'à 8 possibles), des types de compétitions (rencontre amicale, Coupe Continentale, etc.), la durée du match, la vitesse de déplacement des joueurs, les conditions atmosphériques, le rebond du ballon et enfin la direction du vent. Bref, tout ce qu'il faut pour s'éclater ! Mais vous disposez aussi des 24 équipes internationales les plus réputées du moment. Chacune d'elle a bien évidemment son propre schéma tactique, que vous pouvez par ailleurs modifier. Chaque joueur a sa propre personnalité. Il est soit attaquant, soit défenseur, soit milieu de terrain et possède son endurance, sa frappe et sa vitesse. Une fois tout cela mis en boîte le match peut enfin débuter, ou presque, puisqu'il vous faudra encore lancer la pièce pour le pile ou face.

Des zooms, des rotations...

Bon, à première vue les graphismes sont plutôt réussis. Ce qui ,à priori, laisse présager d'un bon jeu. La vision du terrain en mode 7 dispose d'un scrolling fluide. Elle peut être visualisé de 3 façons : de dessus, de profil ou bien de 3/4. Mais l'incontestable originalité, c'est bel et bien les effets de zooms et de rotations qui suivent l'évolution du ballon. Contrairement à Sensible Soccer, les sprites (les joueurs) sont grands et assez bien animés. C'est pourquoi vous ne serez pas surpris de les voir aussi bien effectuer des têtes plongeantes que des tacles ou encore des bicyclettes. Signalons par ailleurs, qu'après un but, ils ne se font pas prier pour faire de belles glissades. Côté ambiance, le public est bien là (applaudissements, cris, encouragements...) et vous aurez même droit à un p'tit coup de samba. Sympa, non !

Sans transition passons aux commandes. Ces dernières vous permettent de réaliser les passes, les tirs, les erreurs et même les fautes. Lattez c'est marrant, mais pas très malin, car les arbitres sont pointilleux. Alors si votre style s'apparente à celui d'Eric Di Meco, attendez-vous à une pluie de cartons ! Au niveau de votre technique de jeu, vous avez la possibilité de donner de l'effet au ballon, histoire de contourner le mur adverse et de mettre le gardien de but dans le vent. Mais avant de réussir un tir brosser, vous avez intérêt à vous entraîner.

Cependant, et je tiens à le préciser, le ballon colle toujours au pied du joueur. Alors, on peut le dire : le jeu est plus orienté action que simulation. J'ai une autre remarque : les nouvelles règles du football ne sont pas prises en compte. Le gardien se saisit du ballon avec les mains après une passe en retrait. Enfin, dernier point critiquable : en mode rapide, la maniabilité laisse à désirer. On a du mal à faire ce que l'on veut de la balle. Enfin, voici donc un jeu à conseiller aux fanas de foot qui collectionnent ce genre de simu !

Louis Houng

2 VUES DIFFERENTES

Ce qui est original dans Virtual Soccer, c'est les différents types de vues possibles



La vue de 3/4 est ma préférée, tout simplement parce qu'on voit mieux les effets donnés au ballon. Arrêter un tir devient alors plus facile !



La vue de profil ne date pas d'hier. C'est simplement une vieille idée qu'on remet à l'ordre du jour. Tiens, la Pologne mène devant l'Italie !

TECHNIQUES

Voici neuf images qui prouvent, une nouvelle fois, que pour jouer au football il faut avant tout savoir shooter, courir, sauter, arrêter, frimer, casser, etc,etc !



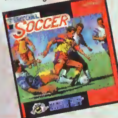
Arrêt du gardien. Tête plongeante. Belle conduite de balle.



Le gardien ballon en main. Quand on marque. Une jolie passe du gauche



tête ou croche-pied ? Efficace la bicyclette. Le tacle ou la faute ?



LOGITHEQUE

La Super Nintendo, comme tout le monde le sait, est plutôt bien équipée dans le domaine du sport. Les jeux de foot sont légions. Eric Cantona Football Challenge est d'une grande jouabilité et plein d'options. Kick Off 1, parrainé par JPP, innove avec la technique Gupta. Quant à Virtual Soccer, le côté zooms et rotations apportent sans aucun doute un plus. Le tout étayé par un bon son !

POUR / CONTRE

- ▲ Les graphismes sont tout à fait bons pour le genre.
- ▲ 3 vues différentes avec zooms et rotations à gogo.
- ▲ Une ambiance sonore de qualité.
- ▼ La maniabilité pose problème.
- ▼ Le déplacement des joueurs.

SPORT

VIRGIN – 1 A 2 JOUEURS

Techniquement réussi, Virtual Soccer ne propose pas une maniabilité très évidente. Seulement pour les fous de foot !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	80%
SON	85%
JOUABILITE	81%
DUREE DE VIE	90%

INTERET 81%

350 450

TOP GEAR 2

TEST SUPER NINTENDO

Les voitures, c'est loin d'être ma passion. Si vous saviez... à peine installé dans une voiture, je deviens tout blanc, mes mains tremblent et je vérifie toujours si je n'ai pas un petit sac plastique à portée... Pour dire la vérité, les seuls caisses avec lesquelles je me marre, sont celles que je dirige à l'aide d'un paddle. Là, aucun problème. Je peux avaler des tonnes de yaourt à la banane et une bonne choucroute avant de prendre la route : c'est sûr je ne salirais rien du tout !

Souvenons-nous ensemble avec nostalgie du Top Gear premier du nom ! A l'époque, il nous a procuré joie et bonne humeur. Il était excellent, certes, mais présentait cependant un gros défaut. Le mode deux joueurs divisait l'écran en deux et le mode un joueur aussi ! Impossible de jouer en mode plein écran !
Je vous rassure tout de suite, cette erreur est désormais réparée Avec Top Gear 2 (la suite) à nous les plaisirs des grands espaces en solo...

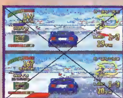
Et le jeu ?

Bon, pour ceux qui débarquent, je rappelle que la série des Top Gear est une adaptation des Lotus Esprit Turbo Challenge. Série déjà connue des possesseurs de micro et de Megadrive. Le jeu possède une vue classique de derrière et comme je le disais, on peut y jouer à deux. Le but de la manœuvre est de se farcir 64 circuits répartis sur seize pays. En commençant par l'Australie pour remonter par ordre alphabétique jusqu'aux USA. Chaque pays terminé, un password vous est donné afin de reprendre la partie ultérieurement (parce que mine de rien, 64 circuits c'est quand même long...). Ces passwords sauvegardent la quantité d'argent que vous avez raflé en montant sur le podium. Vous employez cet argent à "customiser" votre caisse (non, pas en solex !) : meilleur moteur, meilleur carburant, pare-choc frontals, bouteille de rouge.

Mieux ou pas mieux ?

Top Gear 2 possède une réalisation correcte qui, malheureusement, n'apporte pas de révolution par rapport à la première version. Bon d'accord, le terrain défile à toute vitesse et le jeu ne rame pas, (même à deux joueurs) mais sinon, aucune différence notable. Mais moi, ce qui m'impressionne le plus c'est le nombre d'information casées à l'écran : une carte pour chacun, un chrono, la jauge de nitro, la vitesse de votre véhicule, votre place dans le peloton... et ça ne gène même pas la visibilité !
A noter aussi la très belle animation de la voiture, surtout quand vous prenez un platane de face, les petites bulles de commentaire qui apparaissent lorsque vous doublez un adversaire ou envoyez un coup de turbo... Cependant, au niveau du son c'est pas la joie. Alors que dans Top Gear on avait droit à quatre mélodies de très bonne qualité, ici il n'y en a plus que trois et (restons gentil) plutôt pas géniales. En plus elles sont complètement bouffées par le bruit du moteur, beaucoup trop fort.
Moi qui pensait que Kemco allait nous pondre quelque chose de nettement meilleur, je suis déçu. De toute façon, si la baston et l'aventure ça vous prend la tête, vous savez ce qu'il vous reste à faire... Ou alors faites du Karting comme les fous furieux de rédaction. Mais eux, c'est vrai ils sont siffonnés les pauvres.

Top Lion 3.



Sous la neige, la route est beaucoup plus glissante. Il faut donc faire attention à ne pas se retrouver sur le bas-côté.



La ouatoure dans tous ses états

Pour Top Gear 2, les graphistes ont modélisé une jolie voiture pour que le résultat à l'écran soit de toute beauté. C'est réussi ! Vous pouvez voir la caisse dans tous ses états, si et seulement si vous vous prenez un arbre ou un adversaire. Il faut savoir souffrir pour être beau.



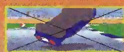
Non non, c'est pas par là...



Je vais abîmer mon aile moi...



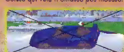
Tout a l'air complètement normal...



Caisse qui vole n'amasse pas mousse.



Début de dérapage incontrôlé...



Attention, attention, sur deux roues...



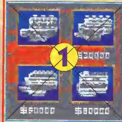
La Lotus c'est vraiment une jolie tuture.



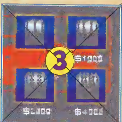
Quatre roues motrice, quel pied...

LE PETIT MARCHÉ DE L'AUTOMOBILE

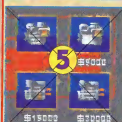
Avec le pactole que vous avez amassé, libre à vous d'améliorer votre voiture. Pour cela allez faire un petit tour au magasin de pièces détachées et servez-vous ! 1 : au choix un six cylindres, un huit cylindres, un dix cylindres et un douze cylindres 2 : la batterie de pneus pluie 3 : le ratelier de pneus slicks (lisses) 4 : des boîtes de vitesse toujours bien utiles. 5 : du boost, plus vous payez, plus ça pousse. 6 : les pares-chocs efficace contre les chocs arrières. 7 : des barres de protection idéales contre les chocs latéraux. 8 : si vous êtes plutôt branché stock car, investissez tout vat' pagnan, ici ! Enfin, vous pouvez aussi changer la couleur de votre voiture, chouette non ?











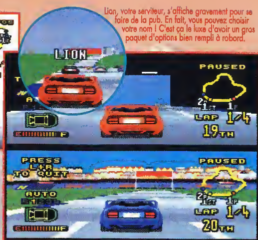








A "un joueur", le brouillard paraît encore plus dense. Dommage que les phares ne soient pas très puissants. En fait, il n'y a même pas de phares...



Lion, votre serviteur, s'affiche gravement pour se faire de la pub. En fait, vous pouvez choisir votre nom ! C'est ça le luxe d'avoir un gros paquet d'options bien rempli à robord.



Ici les claustrophobes doivent s'abstenir. Enfin, je dis ça pour le premier joueur qui se trouve en plein sous un tunnel. Le deuxième joueur quant à lui s'est endormi et est resté devant la ligne de départ. C'est vrai qu'il fait beau.





Profitez de votre séjour sur Top Gear 2 pour faire du tourisme. Visitez l'Egypte par exemple. Admirez la splendide plage de sable fin ainsi que les jolies ruines que l'on doit aux Pharaons. Gardez tout de même un œil sur votre voiture.

Va donc ! Hé chauffard !

On ne va pas se priver de quelques commentaires quand on conduit. Vous noterez, par exemple, la pub pour un célèbre magazine dédié au consoles Nintendo. Quelques gentilles insultes comme "move over" (casse toi) ou bien "eat dirt" (bouffe de la ...!). Sinon, il y a bien quelques exclamation "let's go" ou "ouch !" en cas de chocs !





















◀ Strangers in the night : la la la la la... Non ce n'est pas la musique du jeu, mais presque. Pendant la nuit, votre visibilité est limitée aux deux mètres devant vous. On peut aussi voir les phares arrière des adversaires.







3...2...1...Go ! Le départ vient juste d'être donné. Prendre un bon départ c'est vraiment déterminant pour la suite.



POUR ou CONTRE

△ Un bon paquet de trucs à acheter entre les courses.

△ Le côté arcade du jeu.

△ Plein écran en mode un joueur.

▽ Impossible de régler le volume du son.

▽ Un jeu qui devient lassant.

ARCADE/SPORT

KEMCO - 1 A 2 JOUEURS

Une bonne suite qui pourra cependant en laisser certains sur leur faim. Un jeu tout de même très agréable.

GRAPHISME	80%
ANIMATION	90%
SON	80%
JOUABILITE	95%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 87%

350 450

APPRENEZ À CONDUIRE



1 : les indicateurs de vitesse, en Mp/h (si vous êtes british) ou Km/h (si vous êtes normal), c'est comme vous voulez.
2 : ici est inscrit la quantité de nitros qu'il vous reste. Utilisez les à bon escient et seulement dans les lignes droites.
3 : automatiques ou manuelles, ici est indiqué le rapport de boîte de vitesse.
4 : c'est sur cette petite représentation de votre véhicule que sont indiqués les dommages que vous lui avez infligés.
5 : la quantité d'essence restante correspond, en fait, à une limite de temps.
6 : le temps réalisé pour faire un tour. Ici c'est zéro : rapide le garçon !
7 : voici la carte du circuit que vous allez devoir boucler. Votre position est indiquée en temps réel. Eh oui, je suis premier...
8 : Là c'est le décompte des tours. Ça c'est vraiment méga important, je vous jure. Quand arrive le dernier tour, vous avez intérêt à être en tête.
9 : Vingt voitures prennent le départ, à vous d'arriver dans les premiers pour amasser les dollars. Le chiffre 20 veut dire que j'ai pas la pole ! Ouinnn !



Sur fond japonais, les pros du volant que sont Jo et Pitt se livrent un duel infernal. Ils vont en profiter pour s'envoyer des insultes de la mort.



Si vous dépassez ou que vous vous faites dépasser, votre position s'affiche en plein milieu de l'écran. En tout petit, rassurez vous...

LOGITHEQUE

Dans le même genre que Top Gear 2, "bah y'avait Top Gear 1", sensiblement identique mis à part deux ou trois détails. Sinon, dans le genre "caisses", tous les autres jeux sont en mode 7. Alors pour ne citer que les meilleurs : F-Zero et F1 Pole Position (avec un mode deux joueurs). Vous voulez encore de la voiture ? Prenez le dernier Banzzai et jetez un œil sur Rock'n Roll Racing, pas trop dans le même genre, mais jouable à deux en même temps... Mais le indéniable de Top Gear 2, c'est le plein écran en mode 1 joueur.

Un jour, j'ai rencontré Candide et il m'a dit : "Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes". Un brave garçon ce candide mais je lui ai tout de même rétorqué que le meilleur des mondes, il restait encore à le créer. Allons donc cultiver notre jardin sans attendre et avec Utopia, créer ce lieu de beauté, de sérénité et d'harmonie... les p'tits gars, on a du boulot sur la planche, alors mieux vaut ne pas trainer !!!... Piiiiitttttt... Au boulot !!!...

UTOPIA

LA CREATION D'UNE NATION



Une petite ville qui commence à bien se développer. Mais attention, plus il y a de monde, plus il est difficile de garder le moral de vos troupes au beau fixe.

Utopia est un jeu où vous devez créer un vrai paradis. Vous êtes le commandant suprême d'une colonie, dont le but est de vivre et de prospérer sur plus de dix planètes. Une fois que vous avez atteint un niveau de vie acceptable et détruit les vilains aliens qui ont la fâcheuse manie de vouloir vivre là où vous désirez bâtir une citée, vous partez pour une autre planète pour recommencer encore et encore votre difficile tâche.

Où est ma truelle ?!...

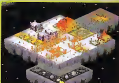
Vous pouvez ériger différents types de bâtiments, vingt trois pour être exact. Votre principal problème est de savoir lequel construire, où le construire et quand. Je vous conseille de vous mettre à l'œuvre rapidement car, le temps c'est de l'argent. En moyenne, la construction d'une bâtisse requière 20 hommes et le temps de construction peut varier d'une semaine à quatre mois de dur labeur. Tout dépend de la complexité de l'ouvrage. Les plus importants d'entre eux sont : le centre de commande, l'usine productrice d'oxygène et bien sûr, les habitations (on ne va tout de même pas coucher dehors !). Vous pouvez également construire d'autres bâtiments comme des centrales électriques, des laboratoires, des hôpitaux et même des stades pour occuper vos loisirs. Chaque bâtisse est représentée en 3D et fourmille de petits détails qui rendent le jeu plus vivant. Un petit problème toutefois : quand l'écran devient un tant soit peu surchargé, certains bâtiments se retrouvent cachés par d'autres structures.

Bien s'entourer pour gagner...

En tant que commandant, vous êtes entouré par de nombreux conseillers qui vous aident à prendre certaines décisions. Ils vous informent également sur de nombreux aspects de votre colonie comme : les problèmes financiers, de santé et de défense. Vous pouvez bien entendu ignorer leurs conseils avisés, mais l'expérience prouve que dans ce cas, vous risquez rapidement de vous retrouver en caleçon avec pour seule compagnie un ou deux gentils aliens carnivores, aussi avenants que Pitt au petit matin. Pour maintenir la croissance de votre colonie, vous devez mettre en place une économie bien équilibrée. Ce qui veut dire : gagner suffisamment d'argent pour maintenir un certain niveau de vie tout en conservant assez de liquidité dans votre trésorerie pour financer les autres départements comme la défense, l'exploration et la recherche.

Défendons notre jardin !

Posséder un arsenal conséquent est aussi une condition "sine qua non" pour votre survie. Au début, vos moyens de défense se limiteront à quelques tourelles lasers, lanceurs de missiles et peut-être un ou deux tanks. L'ultime défense est de posséder un énorme vaisseau de combat, mais



Des constructions en cours, il faut être patient...



Un petit chor... bien pratique mais le problème c'est que celui là n'est pas à moi !!! Arrête de détruire mes bâtisses !!!

ceci demande de nombreuses années de recherche et de développement. Il vous faudra donc être un peu patient... Si les tourelles et les missiles se déclenchent automatiquement à l'aproche d'un ennemi, vous devez par contre donner aux vaisseaux et aux tanks leur point de destination. Faites attention de ne pas les oublier dans un coin !

Votre niveau de technologie au départ est de 1, mais en construisant de nombreux laboratoires (auxquels il faudra bien sûr donner des fonds), celui-ci augmentera progressivement vous permettant ainsi de créer de nouvelles armes de plus en plus destructrices.

Dans les premiers niveaux du jeu, vous êtes tranquille pendant un bon nombre d'années avant de devoir supporter une attaque des forces aliens. C'est un délais fort utile car il vous donne largement le temps de développer votre colonie et de mettre au point votre système de défense, avant que l'enfer ne vous tombe sur la tête !

Comme Sim City, ce jeu est réservé aux fous de stratégie et possédant une forte dose de patience. Il n'y a aucune scène d'arcade, vous n'avez qu'à développer une civilisation et diriger vos sujets. Il offre un challenge intéressant et demande vraiment beaucoup d'ingéniosité. Que demander de plus ?! Il fait parti des jeux que l'on pense ne jamais aimer longtemps mais où l'on prolonge sans arrêt le temps de jeu. Une ou deux heures de pratique suffisent à vous rendre accroc !!!...

Jeepy ou l'optimiste...



Très pratique pour repérer les nappes de fuel où les dépôts d'ore. Ce radar vous permet également de voir où se situent toutes vos constructions.



Les vilains petits aliens qui viennent de débarquer, vont encore troubler l'ordre public ! Ne vous inquiétez pas je veille !

Tous forts sympathiques et dévoués corps et âmes à votre cause !

Head of Research : ce scientifique vous indique à quel niveau de technologie vous êtes arrivé, le nombre de laboratoires et scientifiques présents, et les fonds qui sont alloués à la recherche.

Civil Engineer : cet ingénieur vous donne le listing complet de tous les bâtiments construits. Construisez en fonction de l'évolution de la population.

Colony Administrator : il vous tient au courant de 5 élément vitaux ; l'oxygène, la nourriture, le fuel, l'énergie et l'ore. Pour chaque élément, il vous donne la quantité stockée, celle produite et utilisée le mois dernier.



Financial Consultant : il vous tient au courant des liquidités dont vous disposez, des taxes, et des bénéfices que vous dégagez. Prenez le temps de bien examiner chaque donnée. Sans argent vous ne tiendrez pas très longtemps. Je vous conseille de venir lui rendre une petite visite relativement souvent.

Le Psychiatre : il surveille l'occupation de chaque habitant, vous tient au courant des variations de moral qui peuvent survenir dans la colonie. Il vous indique aussi le taux de natalité, la densité de la population, les crimes qui ont pu être commis. Faites particulièrement attention à la densité de la population. Au dessus de 100% cela indique que vous avez des S.D.F. et cela fait baisser le moral de tout le monde. Normal, on est solidaire...

Supreme Commander : il s'occupe de tout ce qui est militaire, aussi si bien sur le plan défensif qu'offensif. Il vous donne également le détail de toute votre petite armée. En bref, c'est votre ministre des armées, parfaitement inoxydable !

LE PLACEMENT ET LA CONSTRUCTION DE BATIMENTS SONT LA BASE D'UTOPIA

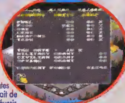
1) Fluxpod : il coûte 3000$ et demande 28 jours de chantier. Il stocke les surplus d'énergie.
2) Arms Laboratory : 6000$ et 42 jours de construction. Il produit les armes que vous pouvez entasser dans les Stores (entrepôts). Et plus vous en avez, plus vous êtes invulnérable. C'est pourtant simple à comprendre.
3) Chemical Plant : 8200$ et 56 jours de construction. Il extroit le fuel du sol que vous pouvez stocker dans les Fuel Tanks. Ces derniers doivent se trouver à proximité des Chemical Plants.
4) Command Centre : 9000$ et 42 jours de galère. Indispensable pour la sécurité de votre colonie. C'est le premier bâtiment que visent les aliens. Je vous conseille d'en construire un deuxième rapidement au cas où...
5) Fuel Tank : 3000$ et 28 jours de construction. Il vous permet de stocker le fuel produit par les Chemical Plants.
6) Hospital : 8500$ et 56 jours de chantier. Il améliore le moral de la population et vous permet de contrôler les naissances.
7) Hydroponics : 1500$ et 28 jours de construction. Ils produisent de la nourriture. Il en faut un pour 100 habitants.
8) Laboratory : 5000$ et 56 jours de boulot. Ici les scientifiques travaillent durs pour trouver de nouveaux gadgets.
9) Laser Turret : 7000$ et 14 jours de construction. A utiliser pour défendre la colonie. Un fois en place il s'enclenche tout seul comme un grand. Ça revient moins cher et c'est plus efficace !



10) Launch Pad : 3000$ et 28 jours de truelle. Indispensable si vous désirez avoir un jour de grands et beaux vaisseaux de guerre. Et puis vous avez déjà vu une ville du futur sans Astroport, vous ? Moi pas !
11) Life Support : 7000$ et 56 jours de construction. Permet de convertir l'air irrespirable d'une planète en oxygène.
12) Living Quarters : 2000$ et 42 jours de labeur. Chaque habitation peut abriter 50 braves types. Attention aux problèmes de logement si vous encouragez les naissances.
13) Mine : 5000$ et 42 jours de construction. Elle vous permet d'extraire de l'ore, encore faut-il en trouver. Vous avez besoin de ce métal pour la construction des tanks et des vaisseaux.
14) Missile Launcher : 4000$ et 42 jours de construction. utile pour défendre votre colonie. Chaque rampe de lancement ne contient qu'un missile. Il vous faudra donc les renouveler après chaque attaque.
15) Power Station : 10 000$ et 70 jours d'attente. Si vous avez besoin de beaucoup d'énergie, c'est la solution.
16) Radar : 2500$ et 28 jours de labeur. Il détecte toute approche ennemie. placez-les bien afin de couvrir un maximum de terrain autour de votre colonie.
17) Security : 4000$ et 28 jours de construction. Indispensable pour éviter que la criminalité se développe dans votre ville.
18) Ship Yard : 7000$ et 84 jours... Il vous permet de construire jusqu'à 6 vaisseaux différents.
19) Solar Panel : 800$ et 14 jours... La méthode la plus simple pour récupérer l'énergie du soleil. Attention aux éclipses...
20) Sport Complex : 6000$ et 84 jours... Le sport est le meilleur moyen pour se relaxer. Vous pouvez organiser une manifestation sportive tous les trois mois. Mais attention pendant ce temps, la productivité baisse.
21) Store : 2000$ et 28 jours... Vous pouvez y stocker pas mal de trucs comme par exemple : la nourriture, l'ore, les gems, etc.
22) Tank Yard : 4800$ et 28 jours... C'est l'endroit où l'on construit les tanks. Dès qu'un tank est construit, il apparaît juste à côté du tank yard.
23) Workshop : 2800$ et 28 jours... Fabrication de divers produits pour pouvoir faire du commerce.



1) Vous voulez prendre une petite pause pour souffler un peu ?!...
2) C'est avec cet icône que vous avez accès à tous les rapports d'espionnage.
3) Le Radar-Scanner est bien pratique pour repérer les gisements d'ore et de fuel.
4) C'est ici que vous choisissez les différents bâtiments que vous désirez construire.
5) Les conseillers ont toujours de sages conseils à vous donner.
6) Vous avez accès à tous les rapports financiers, et pouvez faire du commerce.
7) Menu général qui vous permet de recommencer le jeu ou de faire une sauvegarde.



Gardez toujours un oeil sur les différentes données économiques car on a vite fait de perdre de l'orgent. Investir, c'est réussir...

Vous allez voir du pays !!!



La planète la plus hospitalière, vous êtes tranquilles pendant pas mal d'années avant de voir arriver un alien voire même une horde d'aliens...



Vous avez intérêt à prévoir une petite laine ! Ce n'est pas le moment de tomber en panne de chauffage ou de manquer de logements !!!



Un monde rocailleux, va falloir piocher dur pour construire. Bon courage mes amis !!!



Une planète volcanique, espérons qu'aucun volcan ne va se remettre en activité de façon impromptue !

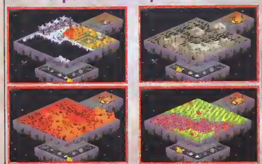


Pas très accueillant mais malheureusement on ne vous demande pas votre avis...

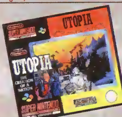


Ah... un paysage verdoyant avec de jolies petites rivières. Voilà une planète qui réchauffe le cœur !

Le relief peut servir de protection contre l'invasion des aliens !



Il est souvent très utile de jouer avec le relief. Cela vous permet de concentrer uniquement vos forces sur un côté de votre citée, les autres étants protégés par des montagnes, crevasses ou lacs de lave.



GESTION

L : diminue les fonds.
R : augmente les fonds.
X : curseur de construction.
A : sélectionnez les options.
B : basculez entre la carte et les icônes.

LOGITHEQUE

On ne peut manquer, en jouant à Utopia, de faire un parallèle avec Sim City. Votre objectif est à peu près identique : développer votre charmante petite ville et faire prospérer ses habitants. Une différence tout de même, contrairement à Sim City, dans Utopia vous pouvez investir dans la recherche civile ou militaire pour inventer de nouveaux gadgets. Si vous avez aimé l'un des deux, vous aimerez l'autre...

POUR CONTRE

- ▲ Les graphismes sont soignés et fourmillent de détails.
- ▲ Un vrai challenge. Il va vous durer... quelques années ?!
- ▲ Aucun problème de maniabilité, l'interface de jeu est très bien faite.
- ▼ Mis à part les musiques (agréables) il n'y a aucun effet sonore.
- ▼ Dommage que le jeu n'ait pas été traduit.

STRATEGIE

GAMETEK - 1 JOUEUR
Un grand classique du genre. A ne manquer sous aucun prétexte !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	80%
SON	80%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	94%

INTERÊT 93%



TEST SUPER NINTENDO

BUGS BUNNY
RABBIT RAMPAGE

Comme dit le proverbe, "jamais deux sans trois" ! Alors, après Road Runner et Daffy Duck, voici venu Bugs Bunny ! Le lapin le plus célèbre du monde entier. L'un des fétiches de la Warner Home Video débarque enfin sur Super Nintendo ! C'est vraiment coooooool de partager les aventures du célèbre lapin dans un jeu de plateformes plein de rebondissements ! Remarque, ça faisait longtemps que je l'attendais celui là...

Tout commence dans une forêt enneigée. Notre gentil lapinos fait sa petite sieste. rooonnnn pchiiiiii... Quand tout à coup, il est secoué par l'alarme de son réveil. Allez ! Fini le dodo. Faut bosser maintenant ! La mission du jour : nettoyer une douzaine de niveaux infestés d'ennemis, pêchés dans le monde de la Warner. Dans l'ordre d'arrivée sur scène : Sam le Pirate, les trois petits cochons, le grand méchant loup, Titi et Gros Minet, Elmer le chasseur, etc. Bref, toute la jet set "made in" Warner.


Dans le niveau 4, vous rencontrez 3 grands méchants loups. Il souffle, jusqu'à l'épuisement. A ce moment, donnez lui un méchant coup de latte.

Energétique la carotte !

Tous les niveaux sont longs, parsemés de pièges mais aussi de bonus. Vous pouvez stocker ces bonus et les utiliser en les sélectionnant avec le bouton L. Certains vous permettent de reprendre la partie à l'endroit même où vous êtes mort ; d'autres remontent votre barre d'énergie, représentée par une carotte. Les tableaux que vous traversez sont très beaux et reprennent parfaitement le style Warner. On se croirait en plein dessin animé ! Vous vous baladez dans la forêt, le saloon, la maison hantée, une arène, la montagne... Très souvent, vous trouvez sans le vouloir un passage secret. Il renferme des bonus et possède l'avantage indéniable de couper à travers le niveau. Un raccourci c'est toujours moins fatiguant ! Pour vous castagner avec l'ennemi, plusieurs solutions se présentent à vous. Vous pouvez lancer des tartes à la crème, rebondir sur sa tête et même donner un méchant coup de latte, quand vous êtes au contact. Une belle panoplie de coups, donc ! A la fin du niveau vous rencontrez le boss. Premier inconvénient : il n'est pas gentil. Second inconvénient : il vous veut du mal. Il faut donc trouver rapidement la technique adéquate pour le battre. Le plus souvent, vous devez lui rebondir sur le crane. Seul problème, il n'a pas de barre d'énergie. Vous lui mettez donc des gnons dans la tronche sans savoir à quel moment il va exploser. C'est vraiment stressant ! Quand il s'écroule, Bugs joue et fait le pitre avec son triste adversaire. Eh, eh ! J'en rigole encore. Et hop, vous passez au niveau suivant. D'autres ennemis, un nouveau décor, de nouvelles énigmes, un nouveau boss... Tout change ! Les niveaux deviennent vraiment de plus en plus longs, il devient donc difficile, voire quasiment impossible, de progresser. Vous devez donc mémoriser l'emplacement de chaque piège pour passer sans encombre.

PROTEGEZ-VOUS


En appuyant sur X vous balancez ce méga coup de patte : efficace, non ?


Appuyez sur les boutons de sauts et de frappe pour tournoyer.


Autre moyen de défense mortel : la tarte à la crème. Si vous placez la cerise dans l'oeil, c'est gagné !


Quand vous sautez, ne lachez pas les deux boutons, comme cela vous frappez avec vos petites fesses.


Vous pensiez passer le niveau sans problèmes. Erreur ! Vous êtes électrocuté par de méchants ennemis !

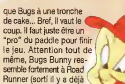
4 vies, pas une de plus !

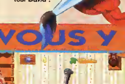
Ensuite, vous atteignez le boss final et vous le liquider. Ne croyez pas que c'est si simple, avec aussi peu de vies, c'était vraiment hardos ! C'est vrai, je suis une petite bête, moi j'ai joué avec les quatre vies de départ. Mais comme je suis vraiment sympa, j'ai pensé au gros flemmard que vous êtes. Alors voilà, vous pouvez en avoir plus. Pour cela, dirigez-vous dans le menu d'options. Pour y accéder, laissez le jeu se mettre en route sans rien toucher. Je sais, c'est un peu long mais on n'y peut rien ! Appuyez ensuite sur le bouton Select. Vous y êtes. Voilà, je vous ai décortiqué en long et en large Bugs Bunny. Reste à savoir s'il vaut vraiment le coup. Eh bien moi, je dis OUI. Parce qu'il y a beaucoup de passages secrets, parce que les énigmes sont nombreuses, parce que Bugs a une tronche de cake... Bref, il vaut le coup. Il faut juste être un "pro" du paddle pour finir le jeu. Attention tout de même, Bugs Bunny ressemble fortement à Road Runner (sorti il y a déjà un an et demi). Si vous le possédez, je ne suis pas sûr que vous soyez enchanté par cet épisode. Mais bon, c'est juste une histoire de goût.

Quoi de neuf docteur David ?


La sorcière vous poursuit à travers tout le niveau. Elle essaie de vous transformer en crapaud.


Dans le futur, vous rencontrez de gentils oiseaux. Ils n'ont qu'un but dans la vie : vous détruire !





ENNEMIS



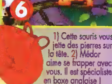


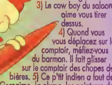


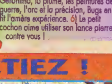












1) Cette souris vous jette des pierres sur la tête. 2) Médor aime se frapper avec vous. Il est spécialiste en boxe anglaise ! 3) Le cow boy du saloon aime vous tirer dessus. 4) Quand vous vous déplacez sur le comptoir, méfiez-vous du barman. Il fait glisser sur le comptoir des chopes de bières. 5) Ce p'tit indien a tout de Geronimo, la plume, les peintures de guerre, l'arc et la précision, Bugs en fit l'amère expérience. 6) Le petit cochon aime utiliser son lance pierre contre vous !

LE FAR WEST COMME SI VOUS Y ETIEZ !



1) Vous déborquez à peine dans ce saloon et voilà que vous êtes agressé par ce cow boy. 2) Avec votre agilité, vous l'esquivez rapidement mais vous ne pouvez arrêter les balles qu'ils vous envoient. 3) Vous êtes seul, délivré de vos ennemis. 4) Pas pour beaucoup de temps malheureusement ! 5) Vous ne pouvez plus progresser à cause du trou. 6) Vous passez ce trou en sautant par-dessus. 7) Ça continue de plus belles avec les indiens. Eclatez les !!!



Le Bunny Show

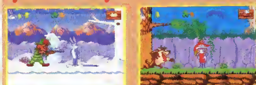
Je ne vous présente que quelques-unes des animations de notre héros. Il peut tout faire : sauter, courir, se protéger, attaquer, se baisser... Remarque, c'est normal pour un lapin ! Tout le monde sait que les lapins sont d'excellents acrobates !
1) Bugs tourne sur lui-même. 2) Il rebondit sur un ennemi. 3) il saute. 4) Il se baisse pour éviter un quelconque ennemi. 5) Il est à présent accroupi. 6) Pour se détendre, notre lapin tire la langue. 7) C'est l'heure du repas. 8) Tout est calme. 9) Il a l'air content. 10) Il fait attention !

Sur le bout des doigts !



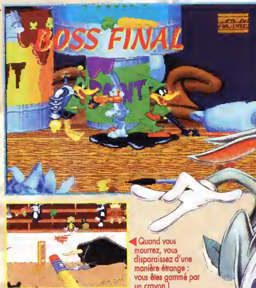
B : vous sautez dans les airs.
Y : lancez une ptite tarte à la crème.
X : vous donnez un coup de pied.
A : utilisez un de vos bonus.
L et R : sélectionnez un bonus.
Start : c'est la pause !

QU'EST-CE QU'ON SE MARRE !



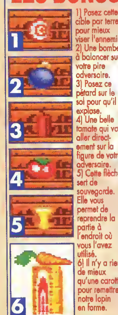
Quand vous finissez le niveau, Bugs fait des siennes avec ceux qu'il a vaincu. Par exemple, dans le niveau 1, il explose Elmer. Dans le niveau 2, il drague le diable de Tazmonie. C'est beau l'amour !

Pour parvenir au boss final, j'ai joué des heures et des heures. Pour le battre, rebondissez-lui dessus un bon nombre de fois. Faites attention quand même aux pots de peintures. Ils peuvent vous faire rater votre coup !



Quand vous mourrez, vous disparaissez d'une manière étrange : vous êtes gommé par un crayon !

LES BONUS



1) Posez cette cible par terre pour mieux viser l'ennemi.
2) Une bombe à balancer sur votre pire adversaire.
3) Posez ce pétard sur le sol pour qu'il explose.
4) Une belle tomate qui va aller directement sur la figure de votre adversaire.
5) Cette flèche sert de sauvegarde. Elle vous permet de reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez utilisé.
6) Il n'y a rien de mieux qu'une carotte pour remettre notre lapin en forme.



Qu'il est mignon ce p'tit chat. J'en voudrais bien un comme ça chez moi. Mais ne vous fiez pas à sa bonne bouille, c'est un adversaire redoutable...

LES BOSS



Vous devez rebondir sur la tête d'Elmer en esquivant ses tirs.



Rebondissez sur la tête de ce crétin de cow-boy plutôt imposant



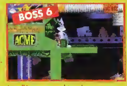
Il faut que ce taureau fonce sur un mur. Il s'explose ensuite dessus



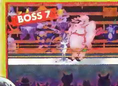
Sam le pirate joue les chevaliers. Mais Bugs ecarte bien les oreilles !



Le diable de Tazmanie fait son apparition. Il était temps !



Installé sur sa machine, le coyote tente de vous détruire.



Si vous encaissez une droite de ce boxeur, c'est fini !







PLATEFORMES

SUNSOFT – 1 JOUEUR

Bugs Bunny ne peut que ravir les amateurs du genre. Il aurait tout de même fallu une ou deux innovations de plus !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	89%
SON	85%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	93%

INTÉRÊT 88%

350 — 450

POUR / CONTRE

- △ D'excellents graphismes.
- △ Beaucoup de coups pour frapper l'ennemi.
- △ Pleins de passages secrets.
- ▽ La difficulté est trop élevée.
- ▽ Les niveaux sont trèèèèèès longs.

LOGITHEQUE

Bugs Bunny est le descendant d'une très longue lignée. En effet, l'arbre généalogique des jeux de plateformes de qualité Super Nintendo se perd dans la nuit des temps. Il y a eu Mario 4, Mario All stars, Road Runner, Mister Nutz, Astérix, Daffy Duck... Bugs Buggy a pour lui son classicisme et sa réalisation.

TEST SUPER NINTENDO

SPACE ACE

Une fois de plus, la terre est attaquée par le satanique Commandant Borf. Cette fois ci, il espère se servir du mortel "Infanto Ray" pour transformer la population en bébés. Un stratagème qui lui permettrait d'envahir beaucoup plus facilement la planète. Vous êtes le valeureux Dexter, défenseur de la justice et de la vérité. Votre mission : anéantir Borf et ses hordes de sbires maléfiques. Au fait, Dexter c'est vous, alors n'hésitez pas, tirez sur tout ce qui bouge !

A priori, tout pourrait d'une simplicité enfantine mais les programmeurs d'Empire Software ont encore frappé. Malheureusement pour vous, vous êtes déjà une victime de "l'Infanto Ray" et comme pour David, alias le Streetfigther de l'apocalypse, c'est le retour à la puberté. Et pour corser encore la situation, le grand Borf en personne a kidnappé Kimmy la brune, votre dulcinée. Voilà c'est maintenant à vous de jouer : il ne vous reste plus qu'à sauver l'humanité et votre fiancée, pour vivre heureux sur votre paradis terrestre.

C'est pas de l'arcade.

Contrairement à la version arcade, vous êtes maître de la situation. Vous dirigez les actions de votre personnage entièrement. Le saut et les directions sont entièrement paramétrés en fonction de vos commandes. Si la jouabilité à ce niveau est correcte, la gestion du tir est vraiment lamentable. Je précise, par ailleurs, qu'on ne peut tirer qu'avec les bonus "Energizes" permettant à Dexter de reprendre provisoirement sa forme adulte. Ces derniers sont disséminés à travers les divers niveaux du jeu. La plupart scrollent automatiquement en forçant Dexter à rester dans le feu de l'action. D'ailleurs, c'est assez frustant de voir Dexter face à un monstre de 12 mètres de long et ne rien faire, faute d'armement digne de ce nom...

Transports en tout genre.

L'originalité de Space Ace réside surtout dans la grande variété des tableaux. Vous avez l'occasion de piloter de petites navettes spatiales ou bien encore, de speeder à travers un niveau sur des rollers à réaction. Bref, l'ambivalence des moyens de transport offre une palette ludique intéressante. Il y en a pour tous les goûts, pour les fous du shoot, de la vitesse, de la plate-formes et tout et tout. Mais je tiens à vous prévenir, seuls les virtuoses du paddle parviendront à la fin de ce soft. Si les décors sont variés, on est très vite déçu par le manque évident de précisions et par la pauvreté des animations. De plus les scènes cinématiques qui assurent la transition entre chaque niveau sont hyper pixélisées et se ressemblent beaucoup. Mais bon...

Bref, quand on part à la recherche de la plus belle fille de la galaxie, on est en droit d'attendre un peu plus d'un jeu comme Space Ace. Cela dit, la musique reste tout à fait dans le registre de la fameuse épopée de Dexter. Enfin je le répète, seuls les fans de ce héros de tout les temps devraient trouver leur bonheur. Sur ce, je vous laisse car je viens d'apprendre qu'on a kidnappé mon amoureuse !

Pitt, le sauveur de l'humanité.

▲ Devant une bête de cette taille, une seule hésitation possible : restez ou fuir ? Là est la question existentielle la plus pressante du mamment.



◀ Pour vous exterminer, Dark Dex n'hésite pas à revêtir l'aspect de votre fiancée. Faites en autant, si vous y arrivez : chapeau, parce qu'elle a une tranche...

JUST DO IT



Faites un malheur avec votre engin de la mort qui tue la vie



J'ai toujours rêvé d'avoir ma propre Harley Davidson.



Je vous présente le dernier modèle de surf de l'espace : le Space Tiger.



Les rollers blades, c'est cool ! Les rollers jets, c'est géant !

THE SPACE ACE FUNK !



Voici un petit échantillon des scènes animées qui apparaissent lorsque vous êtes réduit à l'état de poussière, par les méchants pas beaux de l'infâme Borf. Si chaque mort est illustrée par une séquence différente, on ne peut pas dire qu'elles soient toutes d'une qualité exceptionnelles. Dommage !

POUR ou CONTRE

△ La musique est digne d'une grande aventure.

△ Le jeu rend bien l'ambiance du dessin animé de Don Bluth.

▽ La jouabilité est des plus frustrante.

▽ Les graphismes sont très pauvres et le nombre de sprites affichés à l'écran n'est pas affolant.

▽ Le jeu devient très vite répétitif malgré des niveaux variés.



LOGITHEQUE

Après les folles aventures de Bugs Buny dans les studios de la Warner, celles de Pink dans les coulisses d'Hollywood et Aladdin qui rend visite à Disney ; Dexter, le héros de Don Bluth, débarque en essayant d'apporter un maximum de variété. L'innovation de Space Ace réside surtout dans la différence des tableaux. En effet, on peut marcher, courrir, faire de la plongée, de la moto, de la fusée et bien d'autres choses que vous aurez le loisir de découvrir en jouant.

ARCADE/ACTION

EMPIRE - 1 JOUEUR

Space Ace console est différent du concept arcade comme l'était Dragon's Lair. Chouette ! Un peu d'originalité.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	75%
SON	87%
JOUABILITÉ	70%
DURÉE DE VIE	82%
INTERÊT	74%

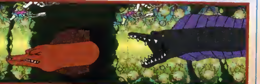
350 — 450

TU VEUX FINIR LE JEU ? LES CONSEILS DE MAITRE PITT SUR LE 3615 KONSOL



SWIMIN' IN THE WATER !

Dur, dur d'être un Dexter ! Pour arriver à la fin de ce tableau, il n'y a qu'une seule solution : apprendre par cœur la disposition des gros serpents des mers. Pour vous aider dans votre tache, vous disposez du fantasmagorique "Aquaboom", une sorte de petit propulseur à laser intégré. Un conseil de Pitt : défoncez les calamars en premier, de cette façon ils ne vous mettront plus de bâtons dans les roues. Ensuite, vous remarquerez rapidement que ces anguilles mal léchées de 12 mètres vous attaquent toujours suivant le même schéma, soit en haut, soit en bas. Prenez votre petit calepin et notez-les tous, c'est facile et ça peut rapporter gros. Sur ce, je vous dit : "Good Luck les petiots".



TEST SUPER NINTENDO

A une époque où tous les regards sont tournés vers le mondial de foot qui se déroulent aux Etats-Unis, Anco relance le tsunami "Kick Off" et sa ligne programmée par Anil Gupta. Les néophytes du football peuvent d'ores et déjà commencer à acheter, corrompre, virer et négocier les joueurs car je suis fier de leur présenter une variante de plus : Kevin Keegan's Player Manager. A vous de devenir le Big Boss du foot et d'écraser everybody !

KEVIN KEEGAN'S PLAYER Manager

Avant d'aller plus loin, je tiens à éclaircir immédiatement la situation au sujet du titre "Player Manager" parrainé par Kevin Keegan, ex grand joueur de Liverpool dans les années 70-80 et maintenant entraîneur de Southampton. J'imagine très bien votre première réaction face à un jeu mettant en avant un des meilleurs coach anglais, pas très connu du jeune grand public français. Le pourquoi du comment est pourtant simple ! A l'origine, Player Manager n'était supposer sortir qu'en Allemagne, en Angleterre et en Espagne, à l'effigie de l'as des as de chaque pays. Mais en France on aime aussi le football, alors les remords ont rapidement rongé les distributeurs gaulois. C'est Ludi Games, qui dans un élan de bonté a décidé d'importer pour l'amour du sport cette simulation hyper complète.

Seul maître à bord

La grande innovation de Player Manager réside sans aucun doute dans la possibilité de diriger son équipe comme un grand. Eh oui ! vous allez connaître le stress des grands rendez-vous. Vous êtes responsable de la création des tenues, de l'entraînement du staff, des transferts... Mais surtout, vous gérez tout le personnel d'un stade du dénicheur de talents jusqu'à l'entraîneur en passant par les kinés. Sans oublier les rencontres, les impératifs bancaires, les cahiers de doléances de l'équipe... Comment faire ? De l'expérience, de l'expérience



Un tir comme celui est voué à l'échec. Sauf si le gardien trébuche !

et de l'expérience sont de rigueur pour enfin envoyer son équipe se battre dans le prestigieux trophée "Anco". Je vous rassure tout de suite, pour débuter dans le monde du foot, vous disposez d'un choix énorme d'équipes parmi toutes les ligues anglaises. En plus du côté management, le petit cadeau c'est : Kick Off. Ceux qui n'ont pas eu le plaisir de jouer à ce concept révolutionnaire sur Amiga et ST, pourront enfin s'y mettre. Même si le jeu a un peu vieilli, la technique Gupta de la balle qui ne colle pas au pied est vraiment agréable, comme d'ailleurs tout le reste de la réalisation de ce petit soft sympa.

En bref, Kevin Keegan's Player Manager devrait ravir les fadas du foot comme les amateurs puisqu'il offre plusieurs possibilité de jeu. Voici donc une bonne occasion de qualifier votre équipe plus souvent que les Clubs français !

Manager Pitt



Dommage pour vous, le goal n'avait qu'à être sur ses gardes pour éviter ce boulet de conon. La loupe montre le désarroi du goal et du reste de la formation. Vous savez ce qu'il vous reste à faire !



BUREAU DU MANAGER



Le bureau du manager est organisé à la semaine. Chaque icône du bureau représente un aspect différent du management de Player. Normalement, vous arrivez à votre bureau le samedi. Si vous avez un match de coupe en milieu de semaine, vous venez au bureau en milieu de semaine et le samedi. Si par malheur, vous êtes éliminez de la coupe, vous n'avez pas de match en milieu de semaine et vous ne venez donc au bureau que le samedi. Compris ?



Chaque club reçoit de l'argent au début d'une nouvelle partie. Vous êtes responsable des finances du club. Si le conseil d'administration pense que vous risquez de mener le club à la faillite, vous serez licencié et le message Game Over apparaîtra.



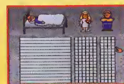
Vous pouvez créer la tenue DOMICILE et EXTERIEUR. Vous pouvez changer les couleurs du maillot et du short. Pour changer de couleur, placez le curseur sur l'objet et appuyez sur le bouton B pour faire défiler les couleurs. Ma préférée, c'est rouge et bleu !



Le club a deux dénicheurs de talents. Chaque dénicheur de talents peut avoir à chercher un style de joueur différent. Le dénicheur cherche un joueur qui n'est pas sur la liste de transferts mais qui ne se plaît pas dans son club actuel.



Le manager peut donner à l'entraîneur l'ordre d'intensifier l'échauffement pour améliorer les techniques des joueurs, ce qui risque d'avoir un effet sur le moral. Il peut aussi décider de le souter pour remonter le moral des troupes avant un match important.



Quand un joueur est blessé, il va chez le kiné. Celui-ci décide du temps qu'il faudra au joueur pour récupérer et du nombre de semaines d'entraînement peu intensif pour le remettre en forme. Chouette ! Les fumistes de l'équipe vont avoir des congés payés.



Le Manager peut donner un bonus à l'équipe. Le bonus peut-être inconditionnel ou à condition de gagner le match suivant. Très utile pour le match de coupe ou pour les batailles cruciales de promotion ou de relégation. Soyez lucide !



Chaque option de l'écran affecte considérablement la carrière du Manager. Les options sont : prendre votre retraite de joueur, demander un autre poste, vous rajeunir en tant que joueur manager pour pouvoir de nouveau jouer sur le terrain.



Il s'agit du dossier des exploits du Club. Il montre : les plus fortes entrées, le plus haut prix de transfert payé, le meilleur buteur, le nombre de matchs de championnat gagnés, la division et position pendant les 10 dernières saisons, etc.



Vous pouvez voir tous les matchs à domicile et à l'extérieur. Les rencontres des deux coupes sont indiquées aux dates appropriées. Les résultats des matchs joués sont aussi affichés, de même que les tirages au sort et les résultats des matchs de Coupe.

POUR ou CONTRE

- △ Possibilité de jouer à deux jeux différents.
- △ Le côté management est super complet.
- △ Kick Off bénéficie d'une bonne réalisation, rapide et surtout précise.
- ▽ Les graphismes sont un peu pauvres, comme les bruitages.
- ▽ Dommage que le jeu ne soit pas parrainé par un de nos joueurs / entraîneurs.

SPORT

ANCO - 1 A 2 JOUEURS

Anco donne un souffle d'air frais au monde du foot console avec ce jeu de management.

GRAPHISME	84%
ANIMATION	87%
SON	84%
JOUABILITE	91%
DURÉE DE VIE	90%

INTERET 88%

350 450

LOGITHEQUE

La panoplie des jeux de foot est vaste sur Super Nintendo. Si le côté Management de Player Manager est unique en son genre dans le domaine de la simu foot et innove un maximum, Kick Off n'en est pas à son premier essai. Eh oui ! Avant, il y a eu le Kick Off 1 parrainé par notre Jean-Pierre Papin national. Quant au tout nouveau Virtual Soccer de Virgin, il bénéficie d'un scroll horizontal et de bons graphismes. Pour finir, n'oublions pas l'excellent Eric Cantonna et son jeu aux mille options et très bien fait.

MEGA MAN III

TEST GAME BOY

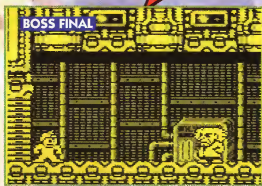
S'il y a un éditeur qui a marqué le début des années 90, c'est sans aucun doute Capcom. Domination totale du jeu de combat avec Street Fighter 2, domination totale du beat'em up grâce à Final Fight... On en arrive maintenant à la domination totale du jeu de plateformes avec le très célèbre Mega Man I et 2. Le troisième du nom débarque enfin sur votre Game Boy et il est, passez-moi l'expression, vraiment jouissif... Et plus dur que Meg... tu meurs, mon fils !

Mega Man part une nouvelle fois combattre le docteur Willy qui, comme à son habitude, a décidé de prendre le contrôle de la Terre. Pour l'en empêcher, vous devez diriger Mega Man à travers une douzaine de niveaux, infestés de monstres, de pièges, de surprises... Bref, que des affreux ! Pour commencer, vous choisissez un des quatre qui vous sont proposés.

L'action commence

Pour vous défendre, vous utilisez votre pistolet laser. En laissant le doigt appuyé sur le bouton de tir, vous concentrez son énergie et pouvez donc envoyer un méga tir, très destructeur. Vous trouvez parfois de petits bonus, utiles pour la suite de votre aventure : certains remontant votre barre d'énergie, d'autres augmentent votre puissance. A la fin du niveau, vous rencontrez et affrontez l'horrible boss. Vous devez employer une technique quelconque pour le battre et pour récupérer l'arme qu'il possède. C'est important, elle vous sert dans les niveaux suivants. Vous avez par exemple le super Tir, le tir à trois directions, la giga bombe... Comme dans tout Mega Man qui se respecte, vous obtenez un password après avoir battu le boss. Notez le bien pour recommencer votre aventure à l'endroit souhaité, quand vous le désirez ! Inutile de parler des autres stages, qui comme vous vous en doutez, ressemblent au premier. Bien évidemment, de nouveaux enemis apparaissent et aussi, de nouveaux boss. Quand vous atteignez le stage final, vous affrontez le docteur Willy. Donnez le meilleur de vous-même car il ne fait pas de cadeaux ! Et voilà, c'est fini ! J'ai été bref, très clair et je ne peux tirer qu'une seule et unique conclusion : Mega Man 3 est le digne successeur de Mega Man 2, lui-même digne successeur de Mega Man... Il est vrai qu'il n'apporte pas beaucoup d'innovations. Mais quand même, quel plaisir de jouer sur un jeu pareil. Tous les ingrédients nécessaires sont réunis : graphismes géniaux, musiques palpitantes, jouabilité d'enfer... Cependant, je note quelques ralentissements dans l'animation ! Rien de bien grave toutefois. Un soft à acquérir, à emprunter, voire même à dérober absolument. Mais non, c'est une blague !

Mik le faux, dav le vrai...

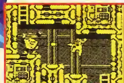


Il nous a fallut trois jours pour arriver devant ce Boss. Pour une fois, Mike et David ont droit à toutes nos félicitations ! Mais c'est la dernière fois.

e ne sais pas si vous avez remarqué mais Mega-Man a balancé une main, dans la tronche à Mike ! Ecrivez lui à l'hopital...



En haut, vous vous faites attaquer par une mouche et en bas par un pingouin. Mieux vaut rebrousser chemin.



Pour le battre, attendez que cet ennemi envoie sa fronde au dessus de votre tête.



Sorti d'on ne sait quel endroit, cette soucoupe metallique vous en fera voir de toutes les couleurs !

LES BOSS



Shadow Man passe souvent inaperçu. Forcement il est bien camouflé. Il est très vulnérable.

Skull Man avec sa tronche de cake, est le spécialiste des boules de protection...



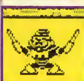
Snake Man a une tête de serpent et des armes de la mort. Sa spécialité, le tir rampant.

Dive Man devrait participer aux J.O. vu les accrobaties qu'il nous fait. Faites très attention.



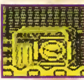
Avec sa crête, Gimini Man ressemble à une poule. Mais il est super costaud.

Dust Man ressemble un peu à Mike ! Il a un trou dans la tête d'où sortent des missiles !



Avec son allure d'agent de la circulation, Spark Man assure un max avec ses cisailles.

Le bonnet de Drill Man est en fait une perçeuse, comme ses mains d'ailleurs.

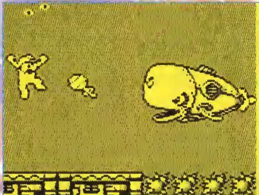


Cet horloge donne l'heure et, accessoirement vous explose : c'est un boss !



◄Comme vous pouvez le remarquer vous venez de faire une énorme erreur en glissant dans ce couloir. Il fallait tout détruire avant de vous élancer.

Tout droit sorti du dessin animé "Pinocchio", cette baleine n'a qu'une seule idée en tête, vous réduire en charpi à l'aide de ses missiles aquatiques à tête-chercheuse ! ▼



LES ARMES DE LA MORT



Les trois boules de protection tournent autour de vous.



Ce missile hyper efficace vous est donné au combat.



Idéal pour les attaques au sol : le tir rampant !

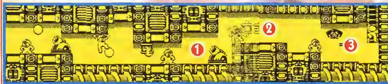
Ce laser rebondit sur tous les obstacles, avant de tuer.

Cette boule d'énergie tue beaucoup plus vite !

Quand vous maintenez le bouton de tir, voici le résultat.

LES AVENTURES DE MEGA MAN

Comme vous pouvez le remarquer ici, cette map n'est qu'une très infime partie de ce niveau. Et des niveaux, il y en a neuf ! Avant de parachever ce niveau, vous devez tout d'abord, éliminer les gros canons (1) qui sont au sol et qui n'arrêtent pas de vous tirer dessus. Ensuite ce sont les tourniquets (2) volants qui vous agressent et que vous devez raser de la surface de la terre... Enfin, au bout de ce niveau, vous jouez des coudes avec des chauves-souris vampires (3).



LOGITHEQUE

Allez, je serai pour une fois direct et sans salamalecs ! Mega Man 3 connaît deux rivaux sur Game Boy : Megaman 1 et Mega Man 2. Les deux étaient excellents et ont beaucoup fait parler d'eux. Mais maintenant, ils sont un peu démodés. Désormais, vous savez ce qu'il vous reste à faire.



Comme vous pouvez le constater, Mega Man est ici aux prises avec un cuisinier-parachutiste. Dommage qu'il l'ait choisi comme piste d'atterrissage !

A l'aide de son fidèle Megachien, Mega Man pourra accéder aux étages supérieures.



POUR ou CONTRE

- De très bons graphismes.
- Une excellente jouabilité.
- Une durée de vie incroyable
- Pas assez d'innovations.
- Quelques ralentissements !

SUR LE 3615 KONSOL VOUS TROUVEREZ TOUTES LES SOLUCES DES JEUX, SAUF CELLE DE MEGAMAN 3 ! LES TESTEURS SONT MORTS DE FATIGUE !

PLATEFORMES

CAPCOM - 1 JOUEUR

Alliez-vous une nouvelle fois à Mega Man pour détruire le Docteur Willy. Pour le meilleur et pour le pire...

GRAPHISME	90%
ANIMATION	87%
SON	91%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	94%

INTERÊT 90%

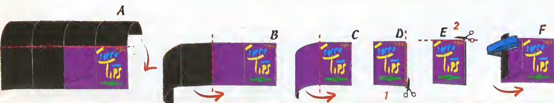


200 300

BANZZAI - 5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL Cedex– Tél : 33 (1) 49 88 63 63 Fax : 33 (1) 49 88 63 64 Pub : 33 (1) 49 88 63 67

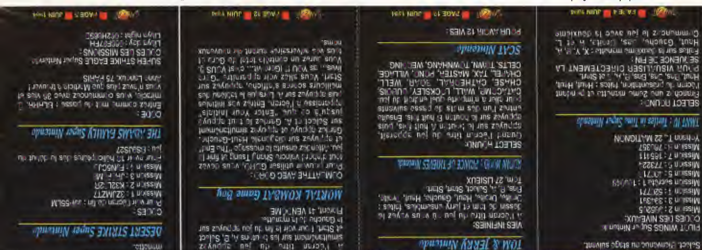
RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire – Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion – Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer – Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi, Louis Houng, Thomas François, Jean Philippe Rémy – RÉDACTEURS GRAPHISTES Maquette : Régine Janvier – Infographie/ Flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Philippe Martin, Lionel Michel ,Bruno Arri, Céline Gonner – PUBLICITÉ : Responsable de Publicité : Antoine Harmel – Assistante de Publicité : Katia Rouxel – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet – Assistante Marketing : Céline Legrain – Responsable Marketing direct : Christine de Gandt. FABRICATION Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé – Secrétaires de Fabrication : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas, Yolaine Huet. Assistante : Nadine Debard, Mireille Mugneret – DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél. 33 (1) 49 88 63 75 – TELEMATIQUE : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure – Graphiste télématique : Xavier Chambon – COMPTABILITE : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) – ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni, Paulette Sebag – DIRECTION EDITORIALE Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli – Directeur Délégué : Patrick André – Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard – IMPRESSION : Imprimerie de Massy – Jean Didier – Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX. – N° Commission paritaire en cours – Dépôt légal 1er trimestre 1994 – N° ISSN : 1169-0658. SERVICE ABONNEMENTS : Banzzai 36 rue de Picpus 75012 PARIS - Tél 33 (1) 43 42 00 60

TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!



Les TIPS dans la poche !

Dans Banzzaï, on aime le changement. Alors on vous a concoctés une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est là que ça se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzzaï, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !



2GNY..1 4.65C8F
DJSTKEX .3HRFTL
WJFF.LW 1RK

HOLE IN ONE Super Nintendo

CLUBS SPECIAUX :
Si vous voulez avoir un sac de clubs un peu spécial, entrez à la place de votre nom le code suivant :
METALPLAY
Mélanie, 78 VERSAILLES

DR FRANKEN Game Boy

CODES :
5.% : X3M7. NJ24L X22CG
..% : 23M75 N325L X2.C.
72% : M1S3L Y775N F2...
7.% : 23M4T VV15N FY2..
Florent, 94 VINCENNES

NEMESIS Game Boy

ARMES SUPPLEMENTAIRES :

Faites une pause à n'importe quel moment du jeu et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, et Start. Cela vous donnera toutes les armes. Vous pouvez refaire la manipulation à n'importe quel moment du jeu.

PROBOTECTOR Game Boy

SELECT ROUND :
A l'écran de présentation faites, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B et A. Vous n'avez plus qu'à choisir...
VIES SUPPLEMENTAIRES :
A l'écran de présentation faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, A et B.

R-TYPE Game Boy

OPTIONS SECRÈTES :
Quand le titre des scores apparait faites : Bas, Gauche, A, B puis Start. Cela vous transporte dans un écran d'édition.

NOUVEAU
BANZZAI
POCKET TIPS N° 23

Cette rubrique vous est présentée par SCOREGAMES
17 rue des Ecoles 75005 PARIS

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

N° de téléphone : ....

Je possède une

❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE...............

Département : |_|_| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BANZZAI

- Vds jx sur Nes : Super Mario I, Blowout, Xivious : 100 F. l'un. Tél. à 20h00. Tél:54-76-55-66
- Vds jx SNin Pilotwings, S.Mario World, Starwing, Pocky & Rocky, Streeet Fighter II, Turbo : 250 F. l'un. Tél:78-34-09-59
- Vds Nes + 2 man + 5 jx. : Turtles I, Zelda II, SMario Bros III, Top Gun I, Mission Impossible. Prix : 600 F. Contacter Laurent après 18h00. Tél:87-91-12-83
- Ech. Magical Quest,Coolspot, ou Spiderman contre Mortal Kombat sur S Nintendo. Tel:46-43-54-08
- Vds Castelvania IV, S Ghouls'n Ghosts : 220 F. l'un ou éch. contre autres jx. Tél. après 19h00. Tél:20-58-60-51
- Ech DBZ (Jap) sur SNin contre autre bons jx. SNin, SNes ou SFam. Contacter Nicolas après 17h00. Tél:53-54-97-51
- Vds jx SNin : DBZ I, SFII, Desert Stike, S. Scope, Un Squadron, Mickey. Prix : 300 F. ou échange possible. Tél:29-55-22-50
- Vds K7 Nes. Prix intessants. Tél. après 19h00. Tél:23-64-72-18
- Vds. SNin + Mario All Stars Prix : 800 F. Contacter Cedric après 19h00. Tél:28-62-83-71
- Vds. 10 jx. Nin et éch. jx Nin. 150 F. la K7 ou le lot : 1 000 F. Tél. après 19h00. Tél:22-43-46-80
- Vds ou éch jx GB : Sneaki Snake, Batman, Chase HS .. entre 100 et 150 F. ou éch ctre jx. SNin. Contactar Marc. Tél:1/64-34-41-37
- Vds jx Nes à 100 F. D.Dragon I,II,III, Castelvania II, Kickle Cubic et Goonies II : 70 F. Tous TBE. Contacter Eric. Tél:1/48-85-59-46
- SUPER AFFAIRE ! Vds Nes + 2 man + 6 jx. + bte. + notice + bte. à K7. Prix : 700 F. ou éch. ctre SNin Double Dragon II etc... Tél:18/80-55-14-28
- Vds. Nes + 2 man + pistolet + Mario II, + Duck Hunt + Kung Fu + Paper Boy + Zelda + Mission Impossible ou éch ctre. K7 de GBoy + 50 F. Tél:39-68-53-72
- Vds. ou éch Another World : 250 F, F1, S.Strike Eagle : 250 F. Tél. entre 18h00 et 20h00. Demander Guillaume. Tél:1/48-90-63-22
- Vds. MS + 2 jx. : 300 F. Tél. après 18h00. Nicolas. Tel:38-74-15-56
- Ech sur SNes : RType S.Soccer, Street Fightar II contre autres jeux. Tél:1/35-85-09-77
- Ech Road Runner sur SNes contre Mario All Stars ou Eric Cantonna, Wind Commander et Amazing Tennis. Tél:16/45-95-70-93
- Vds. MSystem 2 + 2 man. + Alex Kidd in Micracle World incorporé + R.C. Grand Prix : 690 F. Tél. après 17h00. Tél:1/39-81-81-02
- Vds console Philips Vidéo Pac + 2 man. + 2 jx. : 450 F.Demander Mickael après 17h00. Tél:1/39-81-81-02
- Vds. jx. Master Systeme + joy. Prix : 600 F. Tél:1/88-27-18-69
- Vds jx. SNin : All Stars : 350 F. Turtle IV : 250 F. SFII : 200 F (Us), Actraiser : 150 F. (Jap), Rushing Beat : 240 F. (Jap) Tél:1/34-21-10-89
- Vds SNin + moniteur + 4 man + souris + 20 jx. (SFII Turbo, DBZII, Zelda, SMario V, Mortal Combat, Mr. Nutz etc... : 5 800 F. + port Tél. après 18h00. Tél:16/63-66-86-58
- Vds sur SNin : Ranma I & II, Demander Axel aprés 17h30. Tél:16/90-29-65-46
- Vds. Nes + 2 man. + pistolet + 4 jx. + joy. Le tout : 500 F. Demander Fréderic de 18h00 à 22h00. Tél:1-93-51-90-04
- Vds. jx. Nes : Dream Master Shadowga, Tortue Ninja : 80 F. l'un ou 150 F. les 2. Tél:16/44-75-41-44
- Vds Nes + 2 man. + 1 jeu. Prix : 200 F. Tél. après 19h00, demander Guillaume. Tél:16/96-25-63-31
- Vds sur SNin : Un Squadron (ss bte ni notice) : 150 F. Ach sur SNin : Tiny Toon et Magical Quest : 250 F. Tél:1/45-89-90-21
- Vds GBoy + écouteurs + Tétris + SMario Land II + Batman + Top Ranking Tennis, TBE Le tout : 700 F. Tél. après 18h00. Tél:16/78-96-00-70
- Vds console Master 2 Sega + 3 jx. Sonic, Shoah Hits et Indiana Jones. Le tout : 800 F. Tél:16/83-29-11-82
- URGENT ! Vds MS II + man. + Alex Kidd et Moonwalker ou éch ctre SNin nue + 2 man. Vds la console : 500 F. Contacter Anthony Tél:16/33-35-46-94
- Vds ou éch jx SNes : turtles IV, Rivalt Turf, S.Double Dragon, Mario IV : 250 F. l'un ou le tout : 1 000 F. Tél:16/25-24-97-02
- Vds. ou éch Street Fighter II minimum 200 F. Contacter Emmanuel après 18h00. Tél:16/84-75-39-39
- " Vds disquettes HD 3""1/2 vierges sous emb. : 50 F. les 10. Vds jx. SNes : Jimmy, Striker, Starwars, SBlastman ... Prix de 200 à 250 F. Tél:1/60-04-34-60"
- Ech SFIII contre DBZ, Super II ou Ranlo II ou III. Tél:1/43-78-38-84
- Vds Nes + 2 jx.(T. and F. II, Duck Hunt) + 2 man. + pistolet : 250 F. ou éch contre Mégadrive sans jx. Tél:1/39-59-64-97
- Vds jx. SNin entre 200 et 300 F. et GG + 4 jx.Sonic I et II et Donald . Demander Loic après 18h00. Tél:1/64-38-89-15
- Ech jx SNin : SF II contre autres jeux SNin. Contacter Régis. Tél:16/83-20-35-60
- Vds. Nintendo + 8 jx. : Double Dribble, Ski or Dia etc...+ Zapper : 1 300 F. au éch. ctre. jx. SNin. Contacter Julien. Tél:16/21-83-87-92
- Possède Axelay sur SNes. Faire proposition du lundi au vendredi de 17h00 à 20h00. Demander Steev. Tél:16/74-00-12-91
- Vds. SNin + 3 man. + Cybemator + SF II + AD 29 Univer. + posters et astuces. Le tout en TBE. Tél. après 17h00. Tél:16/37-45-31-71
- ech Pilotwings neuf contre Mario Kart ou tout autres proposition. Contacter Michel après 19h30. Tél:16/79-37-23-64
- Vds SNin + Street Fighter II : 700 F. + FZero + S.Tennis + S.Smash TV : 150 F. l'un. Tél:1/60-07-05-73
- Vds Nintendo Nes + 2 man. + Mario Bros I & II Le tut : 300 F. Tél. aux heures de repas. Tél:16/68-24-46-57
- Vds jx SNin : 350 F. ou éch FZéro ou contre Cool Spot ou Castelvania. Vds. jx GBoy : Prince of Persia : 100 F, Duck Tale : 100 F. ou les deux 150 F. Tél:16/22-60-60-25
- Vds jx sur SNes : Desert Strike, Dragons, Lair, Magical Quest, SSoccer, L'arme Fatal, Alien, Krustys Fun House. Tél:16/69-76-69-21
- Vds ou éch Lemmings (Jap) ou STennis (Fr). Prix à déb. Ouvert à toutes propositions d'échanges.... Tél:16/79-32-44-44
- Vds Master System II + alex Kid I et II, Shinobi. Prix : 300 F. ou éch contre Lynx. Tél:1/30-99-14-14
- Vds. jx. SNin : Astérix, Mario all Star : 300 F. l'un. Tél:16/28-66-01-82
- Vds. Nes + 3 jx : 600 F. opu ech. ctre. SNes ou MD. Contacter Michel. Ach. SNes entre 200 et 600 F. Tél:16/85-80-15-11
- Vds sur SNin SFII : 200 F ou éch. contre autre jeu. Tél. UNIQUEMENT après 18h30 et demander Lionel. Tél:16/74-64-14-36
- Vds nbx. jx. SNin entre 200 et 300 F. Contacter Cyril. Tél:1/45-94-12-61
- Vds A500 + ext + nbx jx. + btes. de rgt. + joypad Mégadrive + souris + mags. : 1 700 F. Contacter Boris. Tél:16/21-49-06-80
- Vds. SSoccer et SGoal : 500 F. les deux ou 300 F. l'un. Tel:16/88-78-77-28
- Vds Atari 7800 + 2 amn. + 2 jx. Prix : 350 F. Vds jx GBoy : 100 F. l'un. Urgent. Tél:16/21-24-21-35
- Vds MSystem + 2 man. + 8 jx. Sonic, Mickey II ... Prix : 650 F. Contacter Gwenael Tel:18/43-44-21-99

SUPER SMASH TV Super Nintendo

SOUND TEST :
Allez sur l'écran des options et appuyez successivement sur L, R, L, L, R. Vous n'avez plus qu'à écouter les jolies musiques...
MODE SUPER :
Sur l'écran des options faites Gauche, Droite, Gauche, Haut, R et R.
SELECT ROUND :
A l'écran de présentation faites Droite, Droite, Haut, Bas, R et L.
VIES ET CONTINUS SUPPLEMENTAIRES :
A l'écran de présentation faites L, R et Haut.
Fabien, 69 LYON

THE LOST VIKINGS Super Nintendo

Voici les codes des différents niveaux:
Stage 1: Le Vaisseau.
GRST, TLPT, GRND
Stage 2: La Préhistoire.

Dans le jeu de type A, appuyez sur Select et ne relâchez pas jusqu'à ce que la première pièce tombe, elle vous donnera 1.000 points. Répétez cette manipulation dans le jeu de type B, et vous terminerez le niveau dès la première pièce tombée.
AUGMENTER LA DIFFICULTE DU JEU :
A l'écran titre, appuyez simultanément sur les boutons A et Start et gardez le tout appuyé jusqu'au choix du niveau de difficulté.
David Gonneau.

BATTLETOADS Nintendo

5 VIES DES LE DEPART :
Pour commencer avec 5 jolies grenouilles, appuyez simultanément sur les boutons A et B, à l'écran titre du jeu

Appuyez maintenant sur BASE SELECT pour accéder à l'écran secret d'options.

SNOW BROTHERS JR Game Boy

INVINCIBILITE :
A l'écran de présentation maintenez enfoncés les boutons Bas, Gauche, A et B puis appuyez sur Start.
SELECT ROUND :
A l'écran titre du jeu appuyez sur Haut, Select et B et en gardant appuyé, pressez sur Start. En appuyant sur Haut ou Bas vous pourrez choisir votre stage de départ.

START TREK 25TH ANNIVERSARY Game Boy

CODES :
N1 : 0523.4
N2 : 4272.5
N3 : 6541.2
N4 : 3310.7
N5 : 7757.3
N6 : 4445.2

possèder 975 000 $, entrez le code suivant : HHT2554?7K
Arnaud, 92 COURBEVOIE

DRAGON'S LAIR Super Nintendo

CODES... GENTILS CODES...
Niveau 1 : 2D 4C 6A 0D
Niveau 2 : 1? 2D 7A ?C
Niveau 3 : 3? 4B 5C 6A
Niveau 4 : 1A 3B 5C 8D (Dragon's Lair)

SUPER TENNIS Super Nintendo

CODES :
Un joli code pour aller directement au tournoi exhibition secret :
FC2GNYB?14065C
TLWJ?C2 GNY?014
?PDJSTK ?X?3HHF
?650JNM FTW
Et un autre, pour jouer contre un adversaire très coriace : Don K (qui vit dans une île secrète).
K?XD3HR FTLWJPC

LLM ?, FLOT, TRSS, ?RHS, CWHN, BBLS
Stage 3 : L'Egypte.
?CKS, PHR?, C1H?, SPKS, JMNN, TTHS
Stage 4 : L'Usine.
JLLY, PLNG, ?TRY, JNKR, CBLT, HOPP, SMRT
Stage 5 : Le Gâteau.
NLFB, WKYY, CMB?, ?BLL, TRDR, FNTM, WRLR
Stage 6 : Fin
TFFF, FHGT, 4HN4
Retour vaisseau: MSTR

AERO L'ACROBATE Super Nintendo

SELECT ROUND :
Ce n'est pas exactement le jeu le plus facile de la planète, alors voici une petite astuce pour passer les niveaux. Allez à l'écran des options et appuyez sur : Bas, A, Bas, Y, Bas, A, Bas,Y. Vous devez entendre un bruit. Quand c'est fait, démarrez le jeu et dès le début quand Aero tombe du ciel appuyez sur pause, et faites : Haut, X, Bas, B, Gauche, Y, Droite, A, Gauche, Droite et

Appuyez simultanément sur :
Manette 1 : Start
Manette 2 : A+B+Haut
SELECT ROUND :
Pour commencer au stage désiré, appuyez simultanément sur :
Stage2 : Manette 1 : A+Start, Manette 2 : A+B
Stage3 : Manette 1: ?+Start, Manette 2: A+B
Stage4 : Manette 1: Droite+Start, Manette 2: A+B

MISSION IMPOSSIBLE Nintendo

QUELQUES CODES :
Niveau 2 : HMPR
Niveau 3 : KMVW
Niveau 4 : X?GJ
Niveau 5 : TVJL
Niveau 6 : QBYZ
Fin : MTKN

TETRIS Nintendo

VICTOIRE FACILE...

Charles-Henri alias Spike, 56 PONTIVY

YOSHI'S COOKIE Game Boy

30 NIVEAUX DE DIFFICULTE :
Placez-vous sur "High", mettez Music sur OFF, Stage sur 10, puis appuyez simultanément sur Bas et Select. Bonne chance !!!...

TURRICAN Game Boy

SELECT ROUND :
Pendant l'écran de présentation faites, A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A et A. Pendant la partie faites une pause puis appuyez sur Select. Cela vous amènera directement au niveau suivant.
INVINCIBILITE :
A l'écran titre du jeu, faites : A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Le mot "Cheat" va apparaître à l'écran. Positionnez-vous dessus et appuyez sur Start.

ROBOCOP 2 Game Boy

ANIMATION DE FIN :

Gulf war day : CGGG4724
Gulf war night : 9??G?C
Korea day : ?57F??2
Korea night : HF3H?SH?
Cuba day : ?F25??H

SUPER SWIV Super Nintendo

SELECT ROUND :
Mettez le jeu sur pause, puis effectuez les manipulations ci-dessous pour passer directement au niveau suivant :
Niveau 1 : R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L, L.
Niveau 2 : R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, R.
Niveau 3 : L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R, L.
Niveau 4 : R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L.
Niveau 5 : R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L.
Niveau 6 : L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, L, R.

BEST OF THE BEST Super Nintendo

CODE :
Si vous désirez avoir 99% en résistance, 99% en force, 99% en réflexes, être le grand champion avec 18 trophées et

mais aussi par téléphone:
36 70 53 89 **

3615 KONSOL

NOUVEAU !

DES CENTAINES DE SOLUCES COMPLÈTES !!!

enfin disponibles par Minitel !

CONCOURS • CONCOURS • CONCOURS • CONCOURS

AKKLAIM

BANZZAÏ ET SUPERSONIC

TE PROPOSENT UN GRAND CONCOURS NBA JAM

Questions

1 - Combien y-a-t-il de super stars de la NBA dans le jeu NBA JAM ?
a) 52 b) 54 c) 58
2 - Quel est le nom du Vice Président des USA caché dans le jeu NBA JAM ?
a) Al Gore b) Al Capone c) Al Clinton
3 - Comment appelle-t-on un super smash en basket ?
a) Dunk b) Ace c) Putt

LES LOTS

5 X 2 PLACES POUR ASSISTER A LA RENCONTRE OFFICIELLE NBA A PARIS BERCY LE 18/10/1994



CONTRE

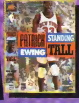


... LE RESTE DES LOTS

- 20 K7 VHS SUR LA NBA (FOX VIDEO)
- 40 TEE-SHIRTS NBA JAM
- 40 CASQUETTES NBA JAM
- 50 PINS NBA JAM









ENVOYEZ VOS REPONSES, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, À L'ADRESSE SUIVANTE :
Concours NBA JAM
5/7, rue Raspail,
93 108 Montreuil Cedex.

Street Fighter II Turbo

Les Techniques Ultimes



Vous avez sûrement remarqué que chaque mois, nous améliorons la mise en page des Techniques Ultimes : meilleure présentation, plus de photos, plus d'infos, etc, etc. Bref nous faisons tout pour améliorer la qualité de cette page. Nous voudrions savoir si cela vous plaît. Pour cela, écrivez à Djabouni, le roi du courrier. Vous répondre sera pour lui un véritable plaisir. Mais avant tout, lisez les Techniques Ultimes de Zangief. Vous apprendrez sans nul doute des secrets inconnus jusqu'à aujourd'hui et progresserez rapidement. FIGHT !!!

Préliminaires

Zangief a réellement évolué depuis Street Fighter 2. En effet, avant, il n'avait aucun moyen de réellement gagner des matchs. Aujourd'hui, il est extrêmement puissant et possède de réels atouts, même contre des adversaires tels que Ryu et Guile. Tout d'abord, il effectue ses "cordes à linge" en avançant. Celle avec les trois poings (vous pouvez la faire avec deux boutons seulement) évite essentiellement les attaques hautes. Celle avec les pieds évite les attaques basses (balayettes). Ces deux attaques spéciales ont un point commun : elles traversent tous les projectiles adverses. Quand un adversaire vous saute dessus, plusieurs moyens s'offrent à vous : les cordes à linges (utilisez les aussi quand vous vous relevez), le petit poing ou le contre-saut. Essayez sans arrêt de placer le marteau pilon et servez-vous de la balayette pour ne pas être maintenu à distance. Si l'opposant tombe à terre, faites des passages dans le dos enchaînés avec des marteau pilon : cela terrorise l'opposant. Eh voilà, c'est tout pour les préliminaires. Bonne chance !

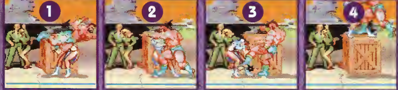


Passage dans le dos rapide

Passez dans le dos de votre adversaire avec le gros poing, manette vers le bas (1), mettez ensuite le pied moyen baissé [illegible] (2) enchaîné avec la corde à linge avec pied (3).

Triplé de [illegible]

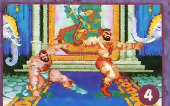
Sautez sur l'opposant, avec un gros poing (1) accompagné par un pied moyen baissé, enchaîné avec un marteau pilon (3). Voilà comment on casse le moral adverse ! Je peux même dire que vous le brisez en mille !



Enchaînement K.O

Sautez [illegible] dans le dos avec un gros poing baissé (1) suivi par un coup de [illegible] poing moyen levé (2), accompagné par un petit pied levé (2). Terminez en apothéose avec un marteau pilon (4). Cet enchaînement fonctionne contre tous les adversaires mais requiert un excellent timing. Entraînez-vous donc au maximum pour le maîtriser à la perfection, et constatez par la même occasion que nous sommes les premiers à vous présenter cet enchaînement ! C'est pas beau tout ça ?





Les cordes à linge

Elles sont sans aucun doute la meilleure défense de Zangief. Sachez premièrement qu'on peut les effectuer en restant en position basse. Elles évitent toutes les projectiles adverses (1), elles stoppent ensuite les sauts (2), mais aussi les hélicos de Ryu, Ken et Chun Li (3). Pour finir, la super corde à linge évite les attaques basses (balayettes et autres) mais enlève moins d'énergie (4). Si vous souhaitez des renseignements complémentaires, téléphonez-nous. Nous serons heureux de vous répondre !

Le marteau pilon

Le marteau pilon est sans aucun doute le coup qui enlève le plus d'énergie à l'adversaire (après le Final Punch de Balrog). Il faut donc s'en servir un maximum en combat pour pomper l'énergie, mais aussi pour ne pas être maintenu à distance. Par exemple, si Guile emploie les pieds moyens baissés pour rester au loin, trouvez le bon timing et aussi la distance pour sortir votre marteau pilon. Même chose quand l'opposant met des coups dans le vide. Apprenez ensuite à l'enchaîner avec les coups de pieds baissés. Avec un bon timing, vous ne pouvez être contré. Pour finir, relevez-vous sans



arrêt en marteau pilon quand l'adversaire tente un coup de crasse.

Le coup de tête sauté

Zangief possède un coup fabuleux que beaucoup de joueurs n'utilisent pas : le coup de tête sauté. Pour l'effectuer, sautez sur place en mettant la manette vers le haut + gros poing. Ce coup normal est extrêmement utile, car en l'utilisant contre l'adversaire, vous pouvez mettre directement dans le K.O. Avec ce coup de tête sauté, vous stoppez essentiellement les attaques aériennes, les sauts, mais aussi les opposants se trouvant à proximité (utilisez le aussi pour feinter, c'est très efficace pour déconcentrer l'adversaire). Utile si bien utilisé !



Le contre-saut

Zangief possède un très grand défaut : il se meut lentement. Certains adversaires connaissent cette faiblesse et s'amuse à sauter sur place (ou vers l'avant) avec leur coup de pied pour vous stopper. Séchez vos larmes et appliquez notre technique. Dès que l'opposant saute, contre-sautez immédiatement vers l'avant avec le gros poing. Avec un bon timing, vous êtes gagnant à tous les coups. Il faut tout de même s'entraîner longtemps pour maîtriser cette technique meurtrière.



LE PASSAGE DANS LE DOS :
En sautant en avant + manette vers le bas, Zangief donne un terrible coup de poitrine. Utilisez ce coup normal pour effectuer des passages dans le dos (après avoir mis l'opposant à terre). Tentez alors un enchaînement à base de marteau pilon pour terroriser l'opposant, mais aussi des coups de crasses. Sachez aussi que le coup de poitrine sauté est la base de tous les enchaînements de Zangief (que feriez vous si nous n'étions pas là ?).

Les Techniques et enchaînements que nous vous révélons présentent beaucoup de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les doublés et triplés quand l'adversaire se protège : cela représente un véritable matraquage psycho-physique. Réalisez les enchaînement des centaines de fois, pour les maîtriser à la perfection, vous serez alors certain de martyriser l'opposant. J'en profite pour vous dire un ptit mot sur notre bible Street Fighter. Nous bossons comme des fous furieux pourqu'elle atteigne des sommets de ebauté. J'espère que vous nous comprenez et attendrez avec patience. Bah voilà c'est tout. Nous reprendrons avec Dhalsim, un combattant féroce et sans pitié. DAV, Le Street Fighter de l'apocalypse.

**Si vous désirez connaître les astuces ultimes sur Street Fighter 2 Turbo, vous pouvez consulter notre serveur vocal ou minitel : composez le 36 70 53 89 * ou 36 15 Konsol, le serveur ultime.* 8,76 l'appel 2,19 la minute





les SCHTROUMPFS

...c'est trop dur pour les parents!!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game-Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.







Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :
**3615 INFOGRAMES*
OU APPELLE AU
36.68.30.20***
*2,19f la minute